IL PRIMO MAGAZINE ITALIANO DEDICATO AL MONDO DI METAL GEAR SOLID
UN' ESCLUSIVA DEL PORTALE DEFINITIVO METALGEARWEB.NET
3
MGM
MGM
MetalGearWeb Magazine
8
GIAPPONE, E' USCITO
SUBSISTENCE
16
LE DONNE DI MGS2
SIGNORE SERPENTE
10
NOVITA'
DOPPIA NEWS
BUON NATALE!
Gli auguri dalla redazione
VAI A PAG. 5
METAL GEAR ACID
Finalmente in Europa!
VAI A PAG. 14
ESCLUSIVA
AREA ENIGMISTICA
Gli escuslivi giochi enigmistici di MGS!
VAI A PAG. 42
PROSEGUE LA STORIA CON UN ARTICOLO DEDICATO A METAL GEAR 2 : SOLID SNAKE
ALL' INTERNO IL PRIMO CAPITOLO DI FUOCO NEMICO E NUOVE FAN FICTIONS

SOMMARIO

Redazione

MERYL

Vero nome: Stefania
Età: 16
Ruolo: Direttrice responsabile, redattrice
Personaggio preferito: Meryl Silverburgh
Metal Gear preferito: Metal Gear Solid

SNAKE22

Vero nome: Robertino
Età: 19
Ruolo: Direttore responsabile, redattore
Personaggio preferito: Solid Snake
Metal Gear preferito: Metal Gear Solid: The Twin Snakes

DR. HANS DAVIS

Vero nome: Manuel
Età: 14
Ruolo: Redattore e Sketcher
Personaggio preferito: Otacon
Metal Gear preferito: Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Metal Gear Ac!d

FOX-HOUNDER

Vero nome: Giovanni
Età: 20
Ruolo: Redattore
Personaggio preferito: Solid Snake
Metal Gear preferito: Metal Gear Solid 3: Snake Eater

BIG SNAKE

Vero nome: Andrea
Età: 17
Ruolo: Redattore
Personaggio preferito: Solid Snake
Metal Gear preferito: Metal Gear Solid

MGS ITALIA

Vero nome: Fabrizio
Età: 19
Ruolo: Redattore
Personaggio preferito: Naked Snake
Metal Gear preferito: Metal Gear Solid 3: Snake Eater

THE JOY

Vero nome: Debora
Età: 17
Ruolo: Redattrice e sketcher
Personaggio preferito: Meryl Silverburgh e Solid Snake
Metal Gear preferito: Metal Gear Solid

RAIDEN 2.0

Vero nome: Federico
Età: 18
Ruolo: Redattore, artista e vignettista
Personaggio preferito: Solid Snake
Metal Gear preferito: Metal Gear Solid

RAIDEN 2156

Vero nome: Stefano
Età: 18
Ruolo: Redattore
Personaggio preferito: Solid Snake
Metal Gear preferito: Metal Gear Solid 3: Snake Eater

STELLA

Vero nome: Stella
Età: 2
Ruolo: Postina
Personaggio preferito: Cucciolo di lupo
Metal Gear preferito: Metal Gear Solid

MGM MetalGearWeb Magazine

DICEMBRE 2005

Direttori responsabili
Meryl e **Snake22**

Illustrazione in copertina
The Joy
Raiden 2.0

Vignette e caricature
Raiden 2.0
The Joy

Impostazione grafica
Meryl

Redattori
Fox-Hounder
Dr. Hans David
Raiden 2.0
Big Snake
MGS Italia
Raiden 2156

www.metalgearweb.net

EDITORIALE

NATALE DA SERPENTI

Esiste un luogo comune che parla di tipici "parenti serpenti". Visto che a Natale con i parenti ci stiamo un po' tutti quanti ma solamente con i serpenti no, quest' anno è arrivato MGM a portare un po' di natura strisciante sotto al vostro albero di Natale! Ok, ok, non è difficile capire che siamo entusiasti per l' atmosfera natalizia che si sta diffondendo un po' ovunque (facilmente percepibile in ogni pagina di questo numero). Dopotutto, Natale ha sempre rappresentato per noi una data storica per la serie *MGS* perché, e non vorremmo sbagliarci, la prima uscita di *Metal Gear Solid* su PlayStation avvenne proprio nel Natale del 1998, Febbraio 1999 in Italia. E così cuore e mente viaggiano a ritroso, al 1998 e al 1999, a quel primo, splendido, *Metal Gear*, ancora così bello ed impareggiabile da essere indimenticabile. Adesso siamo ancora qui, sette anni dopo, a parlare di *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*, addirittura su PlayStation 3. Siamo qui a parlare di *Metal Gear Solid 3: Subsistence*, il primo della serie ad andare in Rete nella tecnologia videoludica del terzo millennio. Com'è passato il tempo, gente. Sembra ieri, sembra tutto ieri, eppure pensando ai dettagli, a quanto il nostro videogame preferito sia cambiato, cresciuto, ora migliorato, ora peggiorato, ma sempre e comunque andato avanti, non solo per la felicità dell' economia Kojimana ma anche per la passione e l' affetto mostrato dai fans, ci si accorge che il tempo è passato, eccome se è passato! Una delle scene di *Metal Gear Solid* che mi è rimasta maggiormente impressa è senza dubbio la morte di Sniper Wolf. La odiavo così tanto, aveva sparato addosso al mio idolo, a Meryl Silverburgh, eppure, mentre moriva, la trovavo incredibilmente "buona". Un pregio che Kojima non farà mai passare di moda: la superba caratterizzazione dei personaggi. Una

"Non lasciare che il tuo destino ti incateni a sé, che i tuoi geni ti dominino. Gli uomini possono scegliere la vita che vogliono vivere. E allora vivi, Snake."

Naomi Hunter
Metal Gear Solid

Wolf, crudele e spietata, che diviene uno dei personaggi più belli della serie grazie alla sua storia. Oppure una Naomi, una dottoressa Naomi Hunter che si arriva ad odiare per la sua acidità ma che, nonostante quanto accadeva nel finale da genuflessione di *Metal Gear Solid* e di *Twin Snakes*, chiudeva il titolo annunciando che le persone hanno facoltà di scegliere che vita vogliono vivere. Ed è proprio per questo che non ci resta che una cosa da fare: vivere. Che bei personaggi. E che belle parole. Che gioco magistrale. Che titolo impareggiabile. E che finale meraviglioso. Ah, è inutile. Quanti anni sono passati, eppure quest' amore è così vivo! Il nostro Metal Gear, un' emozione da amare incondizionatamente. Più forte degli anni e più forte del tempo. Una storia che ebbe il suo natale proprio a Natale. Splendida coincidenza del destino. Si aspetta *Guns of the Patriots*. Si aspetta *Subsistence*. Si aspetta *Ac!d 2*. Cavoli, gente, buon Natale a tutti!

BUON NATALE A TUTTI I LETTORI DI MGM DA ME, LA REDAZIONE E TUTTA LA MIA CRICCA! BELLA, GENTE! SEI MESI CON IL VOSTRO MGM!

Meryl
meryl@metalgearweb.net

| **Console:** | **Sviluppatore:** Kojima Production | **Distributore:** Konami | **Data d' uscita:** Probabilmente 2006 |

MICROFONO AL MAESTRO

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS

Kojima scopre le carte parlando di Guns of the Patriots

Sono già passati mesi da quando abbiamo sentito parlare, allora per la prima volta, di un ipotetico *Metal Gear Solid 4*. Nei tempi successivi, le notizie si sono susseguite l'una con l'altra, fino alla coronazione definitiva del nome finale: *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*. Ora, probabilmente fiero del nuovo interesse suscitato nei mass-media dalla sua saga più famosa, il maestro Kojima non si da ai preziosismi e parla liberamente di alcuni dettagli piuttosto interessanti che riguardano proprio quest'ultima. Iniziamo a parlare dei baffi di Snake. In un'intervista alla rivista americana EGM, Kojima racconta che lui ed il suo team hanno preso in considerazione diverse tipologie di baffi da applicare sul viso di Snake e, dopo un'accurata analisi, hanno optato per quelli dell'attore Lee Van Cleef, famoso interprete di colossi cinematografici come *Il buono, il brutto e il cattivo*, nel ruolo del "cattivo". Sempre parlando degli evidenti baffoni di Snake, Kojima ha ammesso che sarà possibile far radere il nostro eroe in una sorta di mini-game che il direttore Kojima voleva inserire già in *Sons of Liberty*, ma dovette poi abbandonare l' idea per insufficienza d'hardware della PlayStation 2. Non appare tuttavia ben chiaro se sarà possibile radere totalmente i baffi del nostro eroe dandogli il look che preferiamo o semplicemente scegliere se lasciare crescere la barba attorno ai baffoni del Serpente. Kojima ha poi sconvolto gli intervistatori ammettendo di avere l' intenzione di visitare un'area dove è in corso una guerra reale per avere la certezza di stare rappresentando in maniera appropriata le sensazioni trasmesse nel campo di battaglia dove i videogiocatori si troveranno proiettati in *Guns of the Patriots*. "Non so se tornerò indietro tutto d'un pezzo – rivela Kojima – ma ad ogni modo i miei superiori del team Konami non me ne hanno ancora concesso il permesso, probabilmente per via dell' esposizione ai rischi." Inoltre, Kojima ha confermato la presenza dell' esperto d'arti militari Motosada Mori nel team di sviluppo di *Guns of the Patriots*, il quale sta tenendo delle vere e proprio sedute di addestramento con la Kojima Productions, un po' come avevamo visto accadere per *Sons of Liberty*, con le documentazioni e le immagini del training riportate poi in *The making of Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* e in *The Document of Metal Gear Solid 2*. Riguardo la "benda" portata da Snake sull'occhio sinistro, che tutti abbiamo imparato a conoscere con il nome di Solid Eye, Kojima afferma che avrà il ruolo dei vecchi occhiali hi-tech dei quali Solid si è servito in passato, radar soliton compreso. Dopo delle considerazioni personali sul sistema che ha mosso l'ideologia della trilogia MGS (**M**eme - *Metal Gear Solid*, **G**ene - *Metal Gear Solid 2*, **S**cene - *Metal Gear Solid 3*), Kojima parla dell' effettiva possibilità di una reintroduzione in Guns of the Patriots della struttura sulla quale si basava *MGS3*: hunt, fight, survive. Il maestro spiega che lui ed il

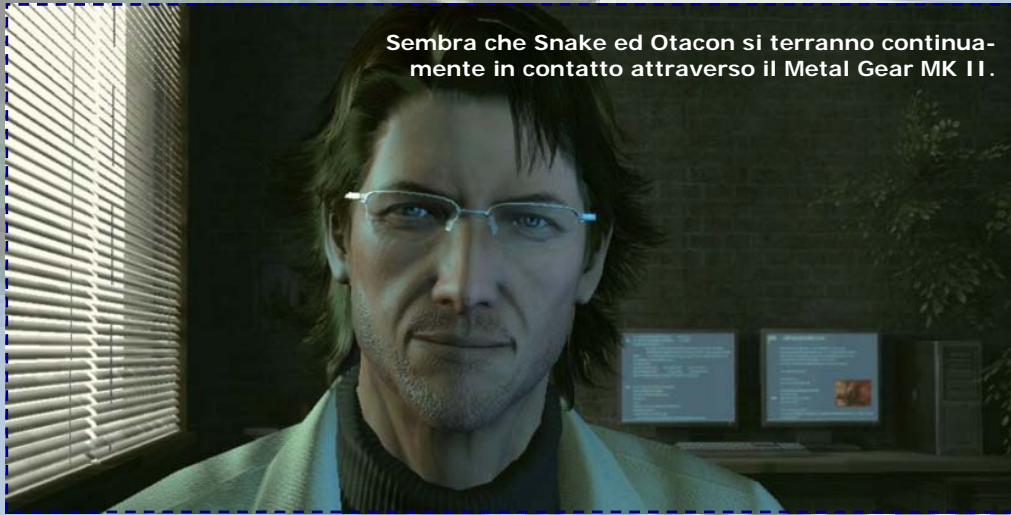
"Kojima ha poi sconvolto gli intervistatori ammettendo di avere l' intenzione di visitare un'area dove è in corso una guerra reale..."

Un primo piano dell' attore Lee Van Cleef.

Senza dubbio Lee Van Cleef è stato di ispirazione anche per il personaggio di Revolver Ocelot.

team Kojima Productions si sono ritenuti soddisfatti dell'apprezzamento mostrato dal pubblico verso la fisica di gioco di *Snake Eater*, tanto che Kojima stesso promette analogie con quest'ultima in *Guns of the Patriots*. Difficile immaginare di cosa possa trattarsi, visto che il direttore giapponese stesso ammette che in *MGS4* ci si troverà a fronteggiare pallottole che arriveranno da tutte le parti e che, proprio per questo, non si avrà certamente il tempo di prendere coltello e forchetta e partire alla felice ricerca di ranocchie. Ad una domanda che vuole il Metal Gear MK II come collegamento diretto tra il mondo di *Metal Gear* e quello di *Snatcher*, vecchio capolavoro di stampo Kojimano, il maestro risponde ricordando che il primo ed il secondo titolo hanno ambientazioni ed epoche totalmente differenti e, proprio per questo, sono da considerarsi totalmente scissi l'uno dall' altro. Semplicemente, fin dai tempi dei primi *Metal Gear* Kojima avrebbe voluto inserire un robot su controllo remoto che accompagnava Snake, ma l'hardware delle vecchie console non poteva supportarne la presenza. La discussione tra EGM e Kojima è proseguita parlando dell'impostazione di *Guns of the Patriots*, "dove - afferma Kojima - ci si troverà anche innanzi a civili innocenti". Kojima ha spiegato che, una volta infiltrato in un territorio nemico, Snake risulterà essere ostile alle forze che occupano quel territorio stesso. Così, il videogiocatore considererà "malvagi" i padroni di quell'area, ma i padroni di quell'area considereranno "malvagio" Solid Snake. Kojima fa un esempio pratico: Snake è schierato con un fantomatico team C. Intanto, il team A ed il team B sono in conflitto tra loro e, se Snake si pone tra loro, è una forza neutrale. In questo caso, quindi, il ruolo di Snake sarà quello di infiltrarsi per ottenere qualcosa. Tuttavia, se tutto non dovesse filare liscio e Snake dovesse venire scoperto dal team A, inevitabilmente sarebbe considerato ostile dai componenti di quest'ultimo, e lo stesso può accadere, anche contemporaneamente, con il team B. Se, ad esempio, Snake è interessato ad un oggetto che si trova nel territorio del team A, può scegliere di allearsi con questi ultimi per ottenerlo ma, così facendo, dovrà inevitabilmente combattere contro il team B, diretto avversario di quello A. Altrimenti, si può attendere che la guerra tra il team A ed il team B si estingua, in maniera tale che l'oggetto si trovi successivamente in un campo neutro. Così, ogni nostra scelta influenzerà l'avanzare della guerra ed il variare degli schieramenti ma, nonostante ciò, sembra che il gioco porterà ad un solo finale. EGM ha poi chiesto a Kojima se l'avanzata età di Snake influirà sulla giocabilità di *MGS4*, tanto che, nel trailer, si vedeva l'eroe classico della saga iniettarsi qualcosa in un momento di apparente crisi fisica. Kojima ha risposto dicendo che ci saranno delle sorprese a riguardo. Passando ad EDGE, invece, Kojima ha scelto di andare oltre alla trilogia per richiesta dei fans ma, con *MGS4*, inizierà una nuova e finale epoca per la serie *MGS*, che vedrà terminare la serie (almeno a quanto pare) e concludersi le storie dei personaggi principali della saga: Snake, Otacon, Ocelot, Meryl, Raiden… Non è invece chiara l'ubicazione di *Guns of the Patriots*: in un'intervista, infatti, è stato riportato il fatto che Kojima ha tratto ispirazione dalle ambientazioni mediorientali ma l'ambientazione si chiamerà semplicemente "Battelfield". Altre fonti, francamente più plausibili, sostengono invece che l'ambientazione vista nel trailer mostratoci al Tokyo Game Show sia solo un completare la parodia agli FPS come *Socom*, *Battlefield 2* o *Black Hawk Down*, massimi esponenti della categoria canzonata da Kojima. Di conseguenza, quanto visto nel trailer del TGS è da considerarsi un insieme di indizi + parodia che rimandano a quanto vedremo in *MGS4*. Abbiamo Snake, Otacon, un MK II, dei soldati ed un assortito cast. Siamo certi che Kojima saprà come non deluderci. Finalmente, su PS3.

Meryl

Sembra che Snake ed Otacon si terranno continuamente in contatto attraverso il Metal Gear MK II.

METAL GEAR NEWS

| Console: **| Sviluppatore:** Kojima Production **| Distributore:** Konami **| Data d' uscita:** Marzo 2006 **|**

FINALMENTE SUL MERCATO GIAPPONESE

METAL GEAR SOLID 3
SUBSISTENCE

Naked Snake ha finalmente varcato la soglia della Rete

La grande attesa per *Subsistence* è finalmente giunta al termine nel panorama videoludico dell' estremo oriente: i nipponici hanno tra le mani il primo *Metal Gear Solid* con gioco online. Ovviamente, *Subsistence* non è passato inosservato alla rinomata rivista giapponese Famitsu, che non ha certo perso tempo per avere l'esclusiva di recensirlo. Probabilmente, si tratta della prima recensione in assoluto di *Subsistence*. Famitsu ha articolato la sua recensione con quattro differenti redattori, che hanno conferito, per l'appunto, una valutazione a testa. *Subsistence* ha ottenuto uno score totale di 39/40, con valutazioni pari a 10, 10, 9 e 10. Bisogna anche tenere presente che si tratta della rielaborazione di un titolo che ha già visto la luce, ossia *Snake Eater*. Gli extra del suo predecessore *Metal Gear Solid 2: Substance*, infatti, non furono altrettanto apprezzati dalla critica. Per celebrare l' uscita di *Subsistence*, la Konami ha aperto un nuovo sito dedicato esclusivamente al **Metal Gear Online**, che potrete raggiungere digitando: http://www.konami.jp/gs/game/mgo/ . Sul sito sono state riportate anche alcune pagine del manuale a fumetti dedicato alla modalità online di *Subsistence*, strutturato in maniera similare a quello che era contenuto nella confezione di *Snake Eater*. Ricordiamo che l' uscita in Europa di *Metal Gear Solid 3: Subsistence* è prevista per Marzo 2006, ad un anno esatto da *Snake Eater*. Alcune edizioni limitate conterranno la bellezza di tre dvd, existence, subsistence e persistence, uno dei quali è ricco di contenuti extra. In Giappone verrà inoltre mostrato ad un pubblico limitato un “film” ispirato dagli FMV di *MGS3*, che speriamo di poter ammirare anche qui in Europa.

Meryl

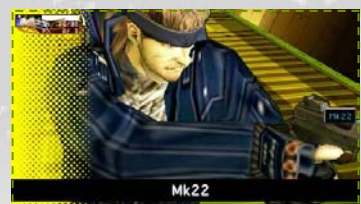
| **Console:** [PSP] | **Sviluppatore:** Kojima Production | **Distributore:** Konami | **Data d' uscita:** 2006 |

INTERESSANTI NEWS

METAL GEAR AC!D 2

Il Serpente strisciante a portata di tasca

Non ci resta che attendere. Avevamo chiuso così il nostro ultimo articolo riguardante *Ac!d 2*. E la situazione non è cambiata: non ci resta che attendere. Intanto, però, trapelano nuove informazioni delle quali non potevamo privarvi. Innanzitutto, come riportammo giorni addietro nella nostra newsboard, si può parlare della collaborazione tra Konami ed il portale online GameSpot. L' accordo tra questi due colossi del mondo videoludico ha partorito un'idea che ricalca quella che era stata proposta per i dog tags di *Sons of Liberty*, *Substance* e *Twin Snakes*: coinvolgere il pubblico rendendolo parte integrante del gioco. Questa volta, però, non dovremo semplicemente inviare i nostri dati alla Konami, ma realizzare una nostra carta personale che, se approvata dagli autori del gioco, ci varrà l'inserimento del nostro nome in veste di autori della suddetta carta. Purtroppo, però, visto che l'accordo stipulato dal team di Kojima è legato a GameSpot, questa prospettiva non sembra avere la possibilità di futuri sbocchi nella versione PAL di *Ac!d 2*, anche se ce lo auguriamo con tutti noi stessi. Un' altra interessante novità da appuntare riguarda il Solid Eye Tobidac!d, del quale avevamo già parlato nello scorso numero. Sembra infatti che in *Metal Gear Ac!d 2* verrà incluso anche il trailer mostrato al Tokyo Game Show riguardante *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*, che sarà ammirabile, per l' appunto, attraverso il Tobidac!d, in una nuova prospettiva totalmente tridimensionale. Ricordiamo anche che saranno incluse delle scene tratte direttamente dagli FMV di *Metal Gear Solid 3*, sempre totalmente ammirabili attraverso il Solid Eye, tra le quali alcune dove presenzierà una sensualissima Eva. Come se non bastasse, verrà inserito anche un video speciale che permetterà di ammirare delle modelle pin-up nipponiche in un'ambientazione del tutto tridimensionale, grazie al Solid Eye. Tra le altre indiscrezioni notabili, vi è la possibilità di sviluppare le oltre 500 carte presenti, rafforzandole tramite una sorta di sistema in GDR style basato su un accumulo di punti: la carta di Naked Snake, ad esempio, una volta potenziata diventerà la carta di Big Boss. Intanto, mentre ha visto la luce il sito ufficiale

in italiano del primo *Metal Gear Ac!d*, raggiungibile attraverso il solito metalgearsolid.com, il sito ufficiale nipponico di *Ac!d 2* si è vestito di nuovo e presenta anche delle interessanti pagine a fumetti dove compaiono, oltre ai personaggi annunciati per *Ac!d 2*, anche colossi Kojimani dal calibro del Metal Gear REX, Liquid Snake, Meryl Silverburgh, il Cyborg Ninja del primo *Metal Gear Solid* su PlayStation, il Metal Gear MK II di *Snatcher* e Jonathan Ingram, protagonista di *Policenauts*. Particolarmente notabile la presenza del rail gun di Fortune che avevamo già visto in *Sons of Liberty*, questa volta in mano a Venus. Per quanto riguarda il sistema di controllo, a differenza del primo *Ac!d*, questa volta non sarà necessario utilizzare un turno e, quindi, una carta o un cursore, per spostarsi nelle ambientazioni o per accovacciarsi: per farlo, infatti, basterà semplicemente utilizzare la croce direzionale ed i tasti icona della propria PSP. Parlando di multiplayer, sembra che una tipologia di battaglia sarà costituita dai tentativi dei giocatori di collezionare un determinato numero di chiavi nascoste nell'ambientazione prima che riesca a farlo l'avversario. Inoltre, come accennato nello scorso numero, sarà inserita la così chiamata modalità "Arena", dove sarà possibile, settando la difficoltà preferita, affrontare in stile *Ac!d* alcuni dei boss storici della saga, come Liquid Snake, Vamp e Revolver Ocelot, che daranno al videogiocatore non poco filo da torcere. Ancora da definire, invece, il ruolo che avranno in *Ac!d 2* Jonathan Ingram e Meryl Silverburgh. Qualcosina è invece trapelato anche riguardo la trama del nuovo *Ac!d*, ma si tratta di informazioni del tutto confuse: tutto quel che siamo riusciti a decifrare è che Snake e Venus si troveranno alle prese con un tunnel dove, ogni 30 cost (unità di misura temporale del panorama *Ac!d*) fa capolino un treno. Non sappiamo dirvi da che parte stia la minaccia in tutto questo, ma siamo certi che il maestro saprà stupirci nuovamente. E che potremo avere un vero capolavoro tascabile.

Meryl

Ilaria D'Elia

Londra

La doppiatrice italiana di Meryl Silverburgh, ora residente in Inghilterra nell' affascinante Londra, nella quale si è trasferita all'età di 19 anni per studiare arte drammatica, è felicemente sposata. Purtroppo tre anni fa le è stato diagnosticato un **gravissimo cancro al seno**, al quale però Ilaria, nota in Inghilterra con il nome di **Ilaria Hamilton**, non ha mai voluto cedere. Determinata nella sua lotta, la bella italo-inglese ha deciso di non arrendersi al male che le portò via suo padre, il cancro, e di affrontare cure pesanti come la **chemioterapia**, che la lasciò priva di capelli. Oggi, tre anni dopo, la D'Elia, nata il 16 Giugno 1975 sebbene altre fonti non confermate la riportino come trentacinquenne, parla con le lacrime agli occhi della sua battaglia che, miracolosamente, sembra essere quasi vinta: «La notizia mi è arrivata proprio quando io e mio marito pensavamo di avere un figlio ed il giorno prima che iniziassero le riprese per un film americano, una svolta per la mia carriera - racconta l'attrice - sono momenti drammatici nei quali ti rendi davvero conto di quanto valga la tua vita, ed è un' esperienza che non auguro a nessuno. A chi è malato come me voglio dire di non arrendersi, perché la malattia si può sempre sconfiggere. Finalmente ho iniziato nuovamente a vivere, perché negli ultimi tre anni non ho vissuto». Poi, commossa, scherza «Meglio così per quel film americano, è stato un flop!».
Ad Ilaria va tutta la nostra ammirazione ed i nostri auguri per sua vita.

Done

^ **Ilaria D'Elia sul set del film inglese *Finding Fortune*.**

Ilaria D'Elia parla del cancro nella sua casa di Londra. L' attrice ha avuto un ruolo di comparsa in *Gangs of New York*. »

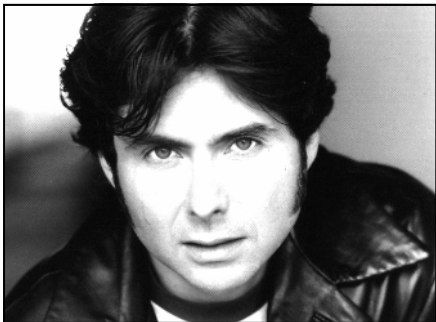
MGM - Doppia News

David Hayter

Santa Monica, California
La voce storica USA della stirpe Snake, da Naked a Solid, il cui nome di battesimo è David Bryan Hayter, dirigerà un film della Marvel come direttore. Il film, dal titolo **The Black Widow**, è previsto per il 2006. Il nome della sua bambina, **Natasha Hayter**, nata nell' Aprile 2004, deriva proprio da un personaggio di Black Widow, del quale Dave è sempre stato un grandissimo fan.

MGM - Doppia News

Andrea Piovan

Milano
L' apprezzatissimo doppiatore italiano di Liquid Snake e Donald Anderson, il cui nome completo è **Andrea Abate Piovan**, ha alle spalle una carriera di oltre vent'anni come voce televisiva e radiofonica. Da commentatore sportivo a voce pubblicitaria, Piovan può essere ascoltato presso la **CNN** e canali **Sky** come ESPN Classic, Disney Channel, Bloomberg Television, Discovery Channel, Boomerang, Cartoon Network, National Geographic. E ancora, TCM e Toonami.

MGM - Doppia News

Quinton Flynn

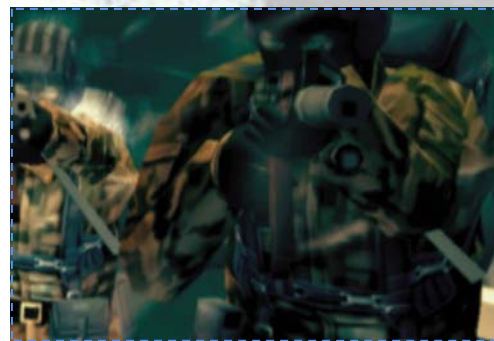
Cleveland, Ohio
Il doppiatore di Raiden, Quinton Joseph Flynn, aveva avuto già contatti con due elementi portanti del doppiaggio di *Sons of Liberty*: Flynn, infatti, aveva già lavorato al fianco di **Cam Clarke**, voce di Liquid, e al fianco di **Vanessa Marshall**, voce di Olga, la quale ha prestato la sua voce in *Socom II: US Navy Seals*.

| **Console:** | **Sviluppatore:** Konami | **Distributore:** Halifax | **Data d' uscita:** 8 Marzo 2002 |

I TEMPI CHE FURONO

METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

Quando Solid Snake invadeva la PS2

Era il 1998 quando uscì per la prima volta su PlayStation un gioco che stupì i videogiocatori, la Leggenda era tornata: Solid Snake! Il gioco fu una grande chicca per il mondo videoludico e, quando finalmente uscì la Playstation 2, Kojima San promise che avrebbe fatto un secondo *MGS*, e così fece: si trattava di *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. *Sons of Liberty* uscì l' 8 Marzo 2002. La rinomata scena iniziale vedeva un uomo incappucciato avanzare sul George Washington Bridge di New York sotto l'imperversare della pioggia. Per i fan non fu difficile riconoscere in lui la figura di Solid Snake. Entro breve il videogiocatore veniva a conoscenza del fatto che Snake, con il suo fedele amico Otacon, aveva fondato Philantrophy, un gruppo anti-metalgear con campo d'azione di livello mondiale, ed aveva intenzione di infiltrarsi su una nave militare per testimoniare con delle fotografie la presenza di un nuovo Metal Gear all'interno di essa. Per quanto riguarda la grafica, è uno degli elementi migliori nel gioco: i capelli del protagonista si muovono realisticamente, il sangue schizza sulle pareti, i riflessi sono visibili sugli specchi, la pioggia cade copiosa. Anche l' interazione con l' ambiente è elevata, ed il nostro beniamino potrà addirittura colpire delle bottiglie spezzandole esattamente nel punto d'impatto del proiettile, servendosi della nuovissima visuale in prima persona accessibile tenendo premuto il tasto R1. Come è facilmente deducibile, il gameplay presenta numerosissime possibilità, che vanno dall' arrampicarsi sui cornicioni per eludere la sorveglianza e fare delle flessioni per aumentare la propria resistenza, dall' affrontare gli avversari in scontri corpo a corpo al maneggiare niente meno che una spada ad alta frequenza. Il sistema di controllo, che è l'evoluzione di quello già presentato e ammirato nel primo episodio, si fonda soprattutto sull'utilizzo degli stick analogici e dei diversi livelli di pressione attribuiti ad ogni singolo pulsante del joypad, croce direzionale compresa. Un altro elemento fondamentale del gameplay è dettato dalla possibilità di sorprendere i nemici alle spalle e, dopo averli costretti ad alzare le mani, di razziare il loro equipaggiamento. Sebbene le ambientazioni siano un po' monotone, così richieste comunque dall'evolversi della trama, esse sono realizzate superbamente ed il gioco spreme al massimo l' hardware PlayStation 2. Lo stesso può dirsi per le scene d'intermezzo, doppiate superbamente in inglese e sottotitolate in italiano, ricchissime di effetti speciali e contraddistinte dall'impeccabile regia Kojimana. Esse sono lunghe e costanti in tutto il perdurare del gioco, caratteristica peculiare della serie Konami, da alcuni ritenute un impareggiabile pregio e da altri un imperdonabile difetto. Per quanto riguarda la longevità, è stato fatto qualche passo avanti rispetto al primo episodio; se per questo infatti la durata media era di oltre venti ore per un giocatore medio che affrontava il gioco per la prima volta, per Sons of Liberty essa raggiunge ed oltrepassa le venti ore, sebbene rimanga ugualmente troppo breve. La longevità gode dell' espansione data dalle targhette di riconoscimento, ottenibili derubando i nemici, che portano all' ottenimento di equipaggiamento bonus utilizzabile una volta iniziata nuovamente l'avventura. Oltre ai cosiddetti Dog Tags, la longevità è arricchita anche dalla presenza del così detto “Casting Theater”, che permette di divertirsi rivedendo le scene filmate più importanti del gioco scegliendo i personaggi che interpretano le parti previste nel video. La trama diventa invece un bel problema: per alcuni è

Il trucco delle scatole di cartone non poteva mancare in *Sons of Liberty*.

Trascinare i cadaveri, dopo *MGS2*, è divenuta un' azione tipica della serie.

mentre altri la considerano geniale. Il punto è questo: la trama di Sons of Liberty si rifà molto all' episodio precedente, continuandone e completandone la trasmissione del messaggio, ma ad un giocatore troppo smanioso di completarlo può apparire strana e deludente. Tuttavia è anche vero che, a primo impatto, la maggior parte dei videogiocatori non ne è stata o non ne sarà entusiasta, sebbene possa capirla ed apprezzarla maggiormente alla seconda e alla terza giocata, dove i punti della storia si consolidano meglio nel correre degli eventi. Il sonoro è invece qualcosa di magnifico, la soundtrack, composta dal grande Harry Gregson-Williams, riesce ad infondere nel giocatore un' incredibile sensazione di partecipazione. Il main theme, rielaborazione di quello del primo episodio, ha ottenuto i consensi di tutti i fans della serie mentre il tema finale, curato, così come "The best is yet to come" da Rika Muranaka, si fonda su uno stile di american jazz che non tutti potrebbero apprezzare. Nel gioco si ripresentano ancora una volta gli scontri con i boss, strutturati similmente a quelli del primo episodio, mentre si aggiunge anche la possibilità di nascondersi dentro agli armadietti.

Raiden2156

LA PAGELLA DI RAIDEN2156

+ Grafica realistica impeccabile
+ OST impareggiabile
+ Giocabilità rivoluzionaria

- Ai fans di Snake qualcosa non piacerà...
- Trama molto intricata

10

GRAFICA	10
LONGEVITA'	8
GIOCABILITA'	9.5
SONORO	10
STORIA	7.5

Il grande genio di Kojima ha colpito ancora, sfornando un nuovo capolavoro frutto delle sue idee, perfettamente amalgamato con elementi cinematografici e videoludici.

LA PAGELLA DI SNAKE22

+ Trama originale
+ Innovatività del gameplay
+ Grafica eccelsa

- Personaggi poco caratterizzati
- Sottotitoli in italiano localizzati male

GRAFICA	9
LONGEVITA'	8.5
GIOCABILITA'	9.5
SONORO	8.5
STORIA	9.5

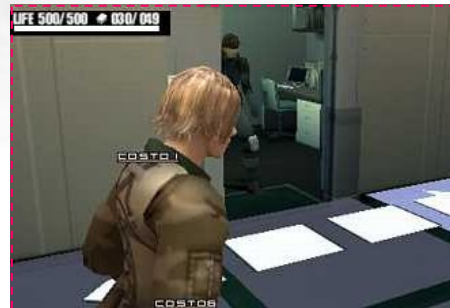
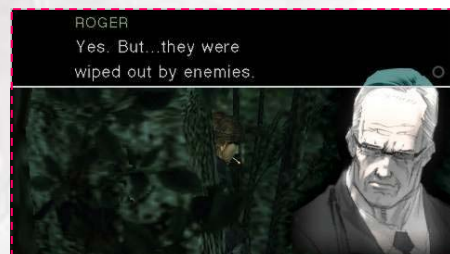
Ancora una volta Kojima ci porta sul filo dell' ibrido tra film e videogame, ancora una volta con Solid Snake che ha veramente tanto da insegnare.

| Console PSP | Sviluppatore: Konami | Distributore: Halifax | Data d' uscita: Disponibile |

TEMPO D'ESORDIO

METAL GEAR AC!D

Metal Gear portatile

Di solito, quando si compra un console, che essa sia portatile o meno, è sempre il primo gioco quella che te la fa conoscere ed amare o dimenticare immediatamente e disprezzare.
Per me questo è stato il famosissimo, e da me amato, Metal Gear AC!D.
Questo gioco e riuscito immediatamente a prendermi ed a farmi amare il piccolo gioiellino videoludico e multimediale che è la PSP, prima console portatile Sony.
Il gioco, seppur facente parte della cerchia dei giochi Metal Gear, tenta di portare innovazione nella serie. Prodotto da Konami, ma non diretto da Hideo Kojima, bensì da Shinta Nojiri, esso è un gioco di stampo strategico che si basa sull'utilizzo di carte. Solo in questo titolo sono presenti circa 200 carte, e nel prossimo ce ne saranno altrettante se non di più.
Le carte, se utilizzate correttamente ed in modo tempestivo, non faranno mai dimenticare la dinamicità dell'azione, se pur esse la rendano un tantino meccanica. Ad ogni turno sarà possibile muoversi nel campo di combattimento di un numero definito di caselle (infatti il campo è un reticolato composto da moltissime caselle) e si potranno usare diverse carte per ottenere diversi risultati.
Ogni carta ricalca un'azione celebre della serie. Alcune portano il volto dei personaggi famosi e saranno le più devastanti. Per fare qualche esempio, la carta che porta il viso del celeberrimo Gray Fox, appena utilizzata, farà partire una sequenza direttamente ripresa dal video del combattimento di *MGS1* tra lui e Snake e permetterà di colpire chiunque a qualunque distanza con una serie di colpi di spada più o meno potenti; il secondo caso è quello del colonnello Campbell, che non farà partire alcun video ma la potenza sarà veramente devastante, infatti questa carta è in grado di colpire con un attacco aereo un'area di 5x5 caselle. Ma non esistono solo carte di questo tipo.
Infatti esistono carte che possono essere equipaggiate (con un numero massimo variabile da 4 a 6) per essere utilizzate a scopo difensivo o offensivo, come giubbotto antiproiettile (che difende da un attacco) o Revolver S.A.A. (che, dopo aver fatto attaccare il nemico, fa contrattaccare direttamente). L'area di gioco è visibile solo da una distanza abbastanza elevata da provocare alcuni fastidi in certe situazioni, ma non disperatevi. Ad ogni azione la telecamera zoomerà sul personaggio facendo vedere quanto i creatori di questo gioco abbiano dato il loro meglio per sfruttare al massimo le potenzialità grafiche della console. Infatti i modelli poligonali sono molto simili, a livello di dettagli, a quelli di *MGS2* e ogni volta che Snake o i suoi compagni, compieranno delle azioni, rimarrete incollati allo schermo per vederli muoversi e per ammirarne i dettagli. La storia non è assolutamente collegata a quella della vera serie, e con essa non ha nulla, o quasi, a che fare.
I personaggi a noi nemici saranno degli anonimi terroristi, di cui 2 (stranissime bambole dagli istinti omicida) dirottatori di un aereo, sul quale si trova anche il presidente degli USA, ed i restanti in una base segreta. Snake, in questo episodio, lavorerà per le maggiori organizzazioni segrete americane, ma non Fox Hound. I colpi di scena nel gioco sono molti, ma la storia non prosegue tutta di fila, ma a stage. Infatti finito un livello se ne sbloccherà un alto, e dopo aver passato i primi si sbloccheranno modalità multi giocatore e missioni bonus, che si potranno compiere tornando negli stage precedenti. Le missioni bonus non sono complicatissime

Probabilmente nessuno avrebbe mai pensato che Metal Gear si sarebbe giocato con le carte, ma Kojima è stato capace di sorprenderci anche con questo!

e consistono principalmente nell'eliminare i nemici, raggiungere la parte opposta del livello con possibilità o non di farsi scoprire. Alla fine di ogni singola missione è possibile salvare o modificare il mazzo. Le modifiche al mazzo saranno molto importanti, ma non eccessivamente. Infatti si potranno scegliere le carte, ma non ci sarà mai il rischio di rimanerne a secco, perché finito il mazzo automaticamente il gioco ne caricherà una copia perfetta. Concludo col dire che il gioco si presenta con musiche molto ispirate a quelle della storia su console, una trama a tratti avvincente ed a tratti piuttosto lenta, seppur godibile a fondo da fan e non della serie. Metal Gear Ac!d è assolutamente uno di quei giochi, a mio avviso, da avere nella propria videoteca, o perlomeno da provare una volta nella vita.

Dr. Hans Davis

LA PAGELLA DI HANS DAVIS

- \+ Ottimi effetti grafici
- \+ Grande soundtrack
- \+ Enorme longevità, completata dai bonus
- \+ Le innovazioni ve lo faranno amare...

- \- ... od odiare!
- \- La visuale dall' alto non è il massimo
- \- Manca di doppiaggio

9

GRAFICA	9.5
LONGEVITA'	9
GIOCABILITA'	8.5
SONORO	9

Come detto, Ac!d è un' esperienza innovativa che tutti i fan di Metal Gear devono fare. Da acquistare o perlomeno comprare, Ac!d merita un posto di tutto rispetto nel panorama videoludico.

ARTICOLO CURATO DA
The Joy

LA SECONDA PARTE

LE SIGNORE SERPENTE

Presenze femminili sul Discovery e la Big Shell

Olga Gurlukovich

Vero nome: Olga Gurlukovich
Età: Sconosciuta
Nascita: Sconosciuta
Statura: Sconosciuta
Colore occhi: Azzurro
Segni particolari: un' evidente cicatrice trasversale in pieno volto.

Profilo
E' la figlia del Colonnello russo Gurlukovich. Bella, letale e leale, questi sono i tre aggettivi che meglio descrivono questo personaggio. Dietro a suo figlio si cela un grande mistero, che pare lo porterà a comparire nel futuro Metal Gear Solid 4 . Determinata, Olga crede fermamente nei suoi ideali ed è una abile combattente, esperta in meccanica e letale con qualsiasi arma alla mano.

Il padre di Olga, Sergei Gurlukovich, è l'uomo che, a Shadow Moses, ha fornito l' Hind D alle forze Fox-Hound e Next Generation. Egli risultava infatti essere l'autorità russa interessata all' acquisto del REX di cui Liquid ed Ocelot parlavano nella sala comandi della base sotterranea, e l'-Hind D era semplicemente un acconto. Il REX doveva servirgli a portare la Russia ad una rapida ascesa negli equilibri politici mondiali.

Emma Emmerich

Vero nome: Emma Emmerich Dazinger
Età: Adolescente
Nascita: Top secret
Statura: Top secret
Colore occhi: Castano
Nazionalità: USA
Frequenza codec: 141.52

Profilo
Emma Emmerich è la sorellastra di Hal Emmerich e fa la sua prima apparizione in Metal Gear Solid 2: Sons of liberty. E' un genio nel campo dell' intelligenza artificiale e ha creato GW, un sistema di controllo globale delle informazioni digitali. Emma porta molto rancore verso il fratello perché è convinta che questo l' abbia abbandonata dopo la morte di loro padre. In realtà Otacon decise di lasciare la sua famiglia perché si sentiva in colpa per la sua morte. Lui e la sua matrigna avevano una relazione segreta. Il giorno della morte del padre, Hal era con lei e non era riuscito a sentire le grida di aiuto di Emma che stava annegando in piscina, il padre di diresse in suo aiuto, ma annegò a sua volta. In seguito a quel tragico incidente, Emma iniziò ad avere paura dell'acqua e da quel giorno smise di nuotare. E' un tipo riservato ed è molto intelligente. Porta con se degli occhiali come portafortuna; questi occhiali gli ricordano infatti il fratello con il quale era molto legata da bambina. Il suo più grande amico ora è un parrocchetto verde. Otacon la chiamava E.E., diminutivo di Emma Emmerich.

Fortune

Vero nome: Helena Dolph Jackson
Età: Sconosciuta
Nascita: Sconosciuta
Statura: Sconosciuta
Colore occhi: Azzurri
Segni particolari: Invincibile
Nazionalità: USA

Profilo

Fortune è la figlia del capitano dei Marines Scott Dolph. In seguito alla morte del marito, diventa leader della Dead Cell, compagnia composta da abili e spietati guerrieri. I membri della Dead Cell combattono al fianco del loro vecchio fondatore Solidus Snake e vengono assoldati da quest'ultimo per l'attacco terroristico sulla Big Shell. Dopo aver perso tutte le persone a lei care, Fortune combatte nella speranza di poter vendicare la morte del padre uccidendo Solid Snake. Sembra essere dotata di poteri paranormali che non le consentono, nonostante le sue intenzioni, di morire. E' armata di un letale e distruttivo Rail Gun ed ha intenzione, visto che non può morire lei stessa, di uccidere quante più persone possibili.

Fortune è passata al comando del team Dead Cell dopo la morte in carcere di suo marito, il comandante Jackson. Dead Cell, squadra organizzata dal presidente Sears, venne infatti accusata di atti terroristici da entità superiori a quelle presidenziali, ed il comandante Jackson pagò la falsa accusa con la prigione, dove, appunto, morì. Seguitamente, il team Dead Cell decise di seguire la rivolta dell' ormai ex presidente Sears mossa contro queste autorità superiori che mandarono praticamente a morire il comandante Jackson. Dead Cell è composta da Fortune, Vamp e Fatman.

Rosemary

Vero nome: Rosemary
Età: Sconosciuta
Nascita: Sconosciuta
Statura: Sconosciuta
Colore occhi: Castano
Nazionalità: USA
Frequenza codec: 140.96

Profilo

Rosemary è la fidanzata di Raiden e partecipa alla missione sulla Big Shell in veste di analista . Grazie a lei otterrete consigli via codec e potrete salvare la partita . Innamorata di Jack Raiden, Rosemary aspetta un figlio da quest'ultimo. Di indole umana ma oppressiva, Rose è esageratamente gelosa del suo fidanzato e durante la missione non mancherà di dimostrarlo .

ARTICOLO CURATO DA
Big Snake

TRE ANNI DOPO METAL GEAR

Snake versus Big Boss: la sfida continuava così

La conferma di un eroe. Sono senz' altro le parole più adatte che possano essere spese. Erano passati tre anni da *Metal Gear*. Nella timeline metalgeariana, si era nove anni avanti rispetto al nostro calendario. Era il 1999, il mondo deve fronteggiare una nuova crisi energetica. Era ovvio che le scorte di petrolio si sarebbero esaurite prima del previsto, mentre manca ancora molto allo sviluppo di una fonte energetica alternativa. Il prezzo del petrolio è andato alle stelle e l'intera economia mondiale è in preda al panico. Il 21° secolo, per come si presenta, sarà un unico, grande caos. L'invenzione di un uomo però, cambiò la storia. Un genio della Repubblica Ceca, il Dott. Kio Marv, inventò "OILIX", un micro-organismo in grado di raffinare il petrolio, portandolo a una forma altamente pura. La nuova scoperta donò al mondo una nuova speranza, l'uscita dal tunnel della crisi energetica: nello stesso tempo però, generò un clima di grande tensione attorno a questo microorganismo. Proprio quando le attese di tutti si concentravano sul Dott. Kio Marv e su OILIX, lo scienziato venne rapito da qualcuno e scomparve nel nulla. Le nazioni iniziarono subito le indagini, e ben presto trovarono un nome… "Zanzibar Land". Si trattava di un regime militare, improvvisamente apparso nell'Asia centrale nell'anno 1997. Quando nacque il nuovo stato, l'esercito della CSI, guidato dalla Russia, inviò immediatamente delle forze per eliminarlo, ma Zanzibar Land resistette, assoldando una banda di mercenari da tutte le nazioni del pianeta e trasformandosi in una fortezza. Come risultato, l'esercito della CSI venne battuto più volte e Zanzibar Land dichiarò la propria indipendenza, mentre la guerra, a causa del loro ruolo, venne chiamata "Guerra dei Mercenari". Da allora, Zanzibar Land è conosciuta come Stato-Fortezza. Una nazione militare con un esercito di potenti mercenari, asserragliati in in poderose fortificazioni…. Secondo le ultime informazioni, Zanzibar dispone oramai di armi atomiche. Lo scenario quindi è completamente chiaro. Aggiungendo l'OILIX alle testate nucleari, Zanzibar Land stava cercando di ottenere la superiorità economica e militare sul mondo intero. Preoccupati della situazione, gli Stati Uniti ordinarono a Roy Campbell, comandante in capo dell'unità speciale tecnologica FOX-HOUND, di salvare il dottor Marv. Campbell era un veterano della FOX-HOUND: egli richiamò perciò Solid Snake, l'uomo che aveva distrutto da solo la nazione-fortezza Outer Heaven, 4 anni prima, chedendogli di riportare a casa il Dott. Kio Marv e il suo OILIX. Dopo essersi infiltrato con successo a Zanzibar Land, anche grazie al supporto dell'agente della CIA Harry e di altri, egli riuscì a penetrare nella fortezza, dove trovò nuovamente il dottor Pettrovich, capo ingegnere del Metal Gear ad Outer Heaven. Anch'egli era stato rapito e obbligato a creare un nuovo Metal Gear. Egli rivelò al sorpreso Snake un altro particolare, ancor più sconvolgente: il generale a capo di

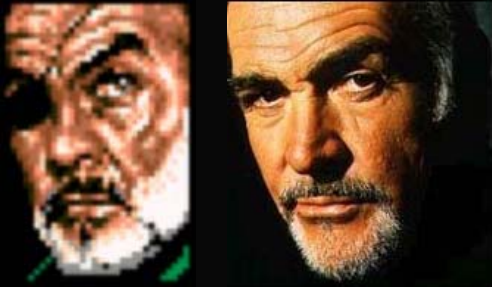
^ **Il maestro Kojima dimostrò la sua genialità già nel 1987 con *Metal Gear* e la riconfermò nel 1990 con *Metal Gear 2: Solid Snake*, prima di arrivare al successo nel 1998 con *Metal Gear Solid*.**

« **Le ambientazioni di *Metal Gear 2: Solid Snake* come questa affianco sembrano avere ispirato anche quelle di *Ghost* Babel su Game Boy.**

capo di Zanzibar Land non era altro che Big Boss, colui che Snake aveva dovuto sconfiggere a Outer Heaven. Snake liberò il dottor Pettrovich, collaborando con Natasha, guardia del corpo del Dr. Marv ed ex agente del Servizio Segreto Ceco, quindi si diresse alla struttura di detenzione, nei più profondi recessi della fortezza, per salvare il dottor Kio Marv. Quando Pettrovich e Natasha attraversarono lo stretto ponte sospeso sopra a una profonda vallata, questo fu distrutto da un missile. Natasha venne sbalzata nel vuoto dall'esplosione. Mentre non poteva far niente per salvare Natasha, Snake cominciò a sentire una voce a lui molto nota. "Ehy Snake, siamo amici io e te. Però non posso farti passare. Vattene da questo posto!" ....Gray Fox. Snake vide Gray Fox pilotare il Metal Gear. Il miglior soldato della FOX-HOUND, che dopo la caduta di Outer Heaven, era scomparso insieme a Big Boss. Dopo aver perso Natasha dinanzi ai suoi occhi e dopo aver visto portar via Pettrovich, Snake urlò: "Fox! Non mi arrenderò!"
Dopo una serie di letali scontri con dei mercenari, Snake finalmente riuscì a raggiungere il blocco di celle dove era rinchiuso il dottor Marv. Purtroppo arrivò troppo tardi, e potè solo vedere il suo corpo e il dottor Pettrovich, che stava ritto a fianco del cadavere. Pettrovich disse a Snake che il dottor Marv non aveva resistito alle torture a causa dei suoi problemi di cuore. Allora Snake ricevette una chiamata d'emergenza da Horry. L'informazione che gli diede fu sconvolgente: Pettrovich era andato di sua spontanea volontà a Zanzibar Land per sviluppare il Metal Gear, e persino il rapimento del dottor Marv era stato da lui orchestrato. Una volta chiara la situazione, Pettrovich si gettò su Snake, che però ebbe facilmente la meglio su di lui e recuperò i piani del vitale OILIX. Mentre tentava di scappare, Snake si trovò di nuovo di fronte il Metal Gear comandato da Fox. Nella base sotterranea si scatenò una furiosa battaglia, alla fine della quale Snake riuscì a distruggere il Metal Gear. Gray Fox però non si arrese, e sfidò Snake allo scontro finale. Nel mezzo di un campo minato, Snake e Fox combatterono a mani nude, un duello senza sete di sangue e senza odio. Durante quel loro strano istante di purezza, i due erano trascendenti parole ed emozioni. Snake riuscì infine a vincere la sua lotta contro Gray Fox, ma ancora le difficoltà non erano finite! Snake doveva ora affrontare Big Boss! Proprio come 4 anni prima ad Outer Heaven, Big Boss stava solo aspettando Snake. "Chi ha vissuto la tensione della battaglia non può più starne lontano. Io sono colui che ti dà un motivo per vivere, e quel motivo è la guerra". Snake era infuriato con il folle Big Boss "C'è solo una guerra che voglio vincere, quella per liberarmi di te, per sconfiggere l'incubo che sei.... Big Boss, io ti ucciderò!". Con i progetti dell'OILIX Snake e Horry fuggirono da Zanzibar Land a bordo di un elicottero di soccorso. Snake aveva salvato il mondo ancora una volta, ma sul suo volto non vi era il sorriso; le ultime parole di Big Boss continuavano a risuonargli nella mente: "Chiunque vinca, la nostra lotta non finisce qui. Il perdente è libero dalla battaglia, ma il vincente no. Il sopravvissuto dovrà vincere la sua vita da guerriero, fino al momento della sua morte."
Poco tempo dopo, Snake si ritirò nelle gelide lande dell'Alaska, in solitudine...

IL PUNTO DI BIG SNAKE

Dopo 3 anni dal capostipite *Metal Gear* (1987), ecco uscire su MSX2 il sequel del primo capitolo del gioco che inventò un genere. *MG2: Solid Snake* è il riuscitissimo secondo episodio che portò Kojima San al successo nel mondo nipponico dei videogames, e in un secondo momento, anche nel resto del mondo. Con una nuova trama, un nuovo gameplay, e

METAL GEAR 2 SOLID SNAKE

^ **La somiglianza tra Big Boss e Sean Connery è a dir poco palese.**

una nuova notevole (per l'epoca) risoluzione grafica, MG2 si presentava come un gioco di ampie vedute, caratteristico nel suo genere, lo stealth. In questo nuovo capitolo, compare per la prima volta il famosissimo Radar, oggetto che caratterizzerà non poco soprattutto i futuri successori "Solidi". Migliorata la schermata del codec, dove si poteva ammirare il nuovo viso del nostro eroe; un viso che ricorda molto la star di Hollywood Sylvester Stallone. Infatti, anche altri personaggi che parleranno al Codec riscontreranno una somiglianza con persone realmente esistenti ancora oggi, che all'epoca erano già famose nel mondo dello spettacolo; per esempio, la faccia del boss finale Big Boss è stata chiaramente "ispirata", per dirla come eufemismo, al noto attore inglese Sean Connery.
Un altro particolare degno di nota è il fatto di un ampliamento dei dialoghi che infittiscono una trama ben sviluppata e coinvolgente; infatti rispetto al predecessore questo MG2 si distingue per un numero più elevato di dialoghi sia via Codec e in-game, che delineano passo passo lo scorrere della storia, narrata superbamente tramite appunto queste sequenze dialogiche. Io da giocatore posso solo dire che ancora oggi, nell'era delle nuove generazioni di console, questo gioco è riuscito a stupirmi; infatti molte sono le combinazioni e le "mosse" che potrete eseguire. Già dal primo schema (infatti il gioco si sviluppa tramite degli Schemi, ossia degli "screens", dei quadri in cui potremo muovere Snake) si deve stare attenti! Un occhio al radar per osservare la guardia (puntino giallo lampeggiante) che viene verso di voi, attenzione! Nascondiamoci dietro quelle casse e aspettiamo che se ne vada per poi proseguire…
Tutto il gioco è un'emozione intensa, che merita di essere vissuta profondamente ed attivamente da parte nostra. Anche il reparto sonoro è da applausi: musichette ritmate che riflettono lo stato di gioco in quel momento, in maniera tale da ottenere la cosiddetta dinamicità del suono. Quando sarete scoperti da una guardia infatti, la musica, da uno stato "calmo" e ripetitivo, passerà ad uno agitato e veloce, accompagnando magistralmente la nostra fuga dalle guardie che vorranno ammazzarci!
Un gioco che si dimostra (se si può) notevolmente superiore al predecessore, in tutto.
Con un finale da brividi e personaggi caratterizzati benissimo nonostante un sistema semplicissimo (infatti mi chiedo che razza di capolavoro verrebbe fuori se fosse stato realizzato ai giorni nostri), questo secondo capitolo della saga di "Azione di spionaggio tattica" più famosa del mondo merita un 9,5 senza riflessioni, che solo per il nome che porta gli si potrebbe conferire. Un gioco che ha fatto storia e che ancora oggi è capace di stupire e divertire, oltre che emozionare colui che ci passa del tempo, e che, a parer mio, è la cosa più importante.

Un' immagine di Sylvester Stallone nei panni di John Rambo. »

SCRITTO DA
Meryl

LA STORIA DI MERYL SILVERBURGH

FUOCO NEMICO

Dopo essere stati scelti come truppe di rimpiazzo d' emergenza fummo caricati in tre elicotteri. Nell' elicottero dove stavo io eravamo in sei, quindi, se gli elicotteri erano tre penso che fossimo circa diciotto. Eravamo seduti per terra. Gli altri parlavano con il copilota, chiedendo informazioni. Io e un altro soldato no. Pensavo a mio padre, finalmente mi sentivo davvero vicina a lui. L' altro soldato mi guardò negli occhi. Alzai lo sguardo e gli sorrisi. Era un bel ragazzone: era piuttosto alto, molto massiccio e il torace ampio e compatto “riempiva” alla grande la giacca dell' uniforme; aveva i capelli piuttosto corti, biondi, e gli occhi di color azzurro cielo molto intenso. Insomma, era un gran bel pezzo di ragazzo! Si alzò e mi si sedette affianco.

–“Paura?” mi chiese.

–“No… pensavo a mio padre…” gli risposi.

–“Non voleva che venissi?” continuò lui, ipotizzando su mio padre.

–“No… è… è… morto…” gli risposi con tono grave.

–“Ah!” fece lui.

–“E' morto… da poco?”

–“No… è morto da un pezzo… però era un soldato…” gli risposi lentamente.

–“Lasciamo stare… posso leggere la tua medaglietta?”

–“Quella che ci hanno dato quando siamo saliti sull' elicottero?” gli chiesi.

–“Si!” rispose lui. Sorrisi e mi tolsi la medaglietta dal collo, dove avevo messo anche un piccolo crocifisso. Lui fece altrettanto. Me lo porse. La presi e mi misi a leggere i suoi dati. Thomas Jameson, 24 anni, gruppo sanguigno di tipo 0, nato il 30 Marzo 1980 a Las Vegas. Entro breve avrebbe compiuto 25 anni.

–“Ehi, ma sei giovanissima! Ehi ragazzi, sentite qua! Meryl Silverburgh, 18 anni, gruppo sanguigno di tipo A, classe 1987!” fece rivolto agli altri soldati. Poi mi rese la medaglietta e io gli diedi la sua. I nostri compagni apparvero incuriositi.

–“Eh, abbiamo una giovanissima qui! E non è neanche niente male!” fece il copilota, venendomi di fronte e poggiandomi una mano sulla guancia.

–“Non ci provare sull' elicottero, sennò finiamo in fondo all' oceano tra uno scossone e l' altro!” s' intromise il pilota. Gli altri scoppiarono tutti a ridere, meno Thomas.

–“E perché non dovrei? Tanto sono certo che non mi direbbe di no!”.

Classico nonnismo militare…. Feci finta di non aver sentito e mi voltai, sforzandomi di tenere il becco chiuso per evitare di litigare.

–“Scommetto che ha fatto più tempo a letto che in caserma! Il giocattolo degli ufficiali! Ah! Ah! Ah!” continuò il copilota. Strinsi i denti, guardando Thomas. Come mai questo interesse verso di me da parte dei soldati più grandi? Semplice: ero la più giovane, ed ero una ragazza.

Il copilota si mise una mano tra le gambe.

-“Cucù! Ho un regalino per te, qui! Comincia a slacciarti i pantaloni che non ho tempo da perdere!” ghignò.

Non resistetti più. Mi alzai in piedi e gli appioppai uno spintone. Il ragazzone andò a schiantarsi contro il portellone laterale.

–“Ronza al largo, coglione.” gli feci con tono brusco.

Il ragazzo si rialzò e si guardò intorno.

–“Ehi, mi ha dato una spinta! Ha dato una spinta a ME! Ve ne rendete conto?” disse lui. Poi fece tre passi avanti, verso di me.
–“Oh, dai, Yashuiro, lasciala stare!” fece Thomas mettendosi tra me e, da quanto avevo capito, Yashuiro.
E questo Yashuiro era un vero armadio. Un fisico possente, occhi verde scuro, capelli molto corti, castani e lieve pizzetto sotto al mento. Oltretutto era un soldato già arruolato dalla Next Generation che stava sull’ elicottero per accompagnarci. Infatti era l’ unico, oltre al pilota, ad avere la divisa della Next Generation, mentre noi indossavamo una mimetica grigio verde. Ed era anche un amico di Thomas, a quanto capivo.
–“Thomas, spostati!” fece Yashuiro.
–“Lasciala stare, Yashuiro, è solo una ragazza di 18 anni!” continuò Thomas.
–“Non fate idiozie, lì dietro! Altrimenti finiamo a fondo con un altro genere di scossoni!” apostrofò il pilota.
Così, ascoltando il pilota, ci distraemmo tutti, meno Yashuiro. Infatti, rapido come una lepre, superò Thomas e mi si catapultò addosso. Mi mise una mano sul collo e mi scaraventò contro la parte opposta dell’ elicottero. Rimasi con le spalle al muro, mentre lui continuava a tenermi la mano sinistra sul collo, per evitare che mi muovessi. Nei suoi occhi si leggevano l’ ambizione, la soddisfazione e la presunzione. Insomma, il classico tipo insopportabile. Non mi spiegai che bisogno ci fosse di mettermi le mani addosso: avevo solo reagito ad una provocazione. Lui sorrise.
–“Eh! Eh!” fece lui guardandomi da capo a piedi.
–“Dai! Picchiami!” gli feci con tono di sfida.
Esitò.
–“Forza! Picchiami se hai il coraggio di farlo.” Insistetti.
Guardò verso gli altri, che non fecero una mossa.
-“Dai, picchiami. Così ti radiano come il cane che sei.” Aggiunsi.
Lui esitò ancora.
–“Vai al diavolo! Non mi faccio di certo radiare per te!” mi rispose, togliendomi la mano dal collo. –“Una come te non va molto lontana, te lo dico io! Con una mentalità come la tua presto ti succederà qualcosa! E allora si che mi divertirò con te!” continuò, tornando a sedersi al suo posto di copilota.
Mi sedetti in terra poggiandomi una mano sul collo e respirando a fondo, con gli occhi chiusi. Gli altri rimasero di sasso: probabilmente pensavano che mi avrebbe messo davvero le mani addosso. In ogni caso, non mi piaceva per nulla come approccio con i miei nuovi commilitoni. Fossero stati tutti così, avremmo finito con l’ ammazzarci tra di noi.
Thomas mi si avvicinò lentamente.
–“Tutto a posto?” mi chiese. Annuì.
–“Lascialo perdere! E’ uno scemo! Non devi provocarlo mai perché cerca sempre di fare lo sbruffone! E a volte finisce male!” continuò Thomas.
–“E’ pericoloso?” gli chiesi.
–“Non proprio, ma è uno schizzato. E’ esaltato, pensa che con la violenza si possa risolvere tutto.” mi rispose.
-“Simpatico…” mormorai.
-“Cerca di stargli lontano, Meryl, davvero. Potrebbe farti molto male.”
–“Ci proverò!” gli risposi.
–“E guardati le spalle, sta notte! Non si sa mai…” aggiunse Thomas.
Annuì lentamente, poi mi voltai verso Yashuiro. Mi fissava con uno sguardo colmo di rancore. Passò circa un quarto d’ ora.
–“Siamo arrivati! Dobbiamo scendere! Liquid vuole che voi vi caliate con una corda! Dopo di che io atterrerò con l’ elicottero!” fece il pilota.
–“Ragazzina!” fece Yashuiro. –“Scendi prima tu! Mostraci quanto hai ereditato da tuo zio Roy Campbell!”.
–“Sei la nipote di Roy Campbell?” mi chiese Thomas. Annuì.
–“Ragazzina, ho detto scendi!” s’ intromise Yashuiro.
–“Se cadi, posso ridere?” aggiunse ancora Yashuiro. Poi scoppiò a ridere.
Lo lasciai perdere e mi calai sull’ eliporto. A circa tre metri da terra lasciai la corda e mi tuffai a testa in giù verso il suolo. L’ avevo fatto tante volte. Toccato il suolo feci una capriola e mi rizzai in piedi.
–“Brava!” mi disse un soldato che stava lì sotto.
–“Grazie!” gli risposi.
L’ eliporto era situato in piena montagna, e la base stessa era scavata nella (ed oltre) montagna. L’ area di atterraggio era stata minuziosamente liberata dalla neve, mentre il resto dell’ eliporto presentava un’ ambientazione praticamente natalizia: neve a fiocchi, ovunque.
Scese anche Thomas. Alzai lo sguardo. Stava scendendo Yashuiro. Aveva preso la corda alla larga e solo con la punta delle dita. E infatti, dopo pochi metri, la fune gli scivolò di mano.

–"Merda!" feci, correndogli sotto.
Quando arrivò alla mia altezza, lo afferrai, evitandogli l' impatto violentissimo contro il suolo, ma tutta la sua velocità e il suo peso si abbatterono su di me, costringendomi a crollare a terra. In pratica lui, grazie a me, si salvò la vita e non si fece neppure un graffio. Io, invece, crollai a terra sotto il suo peso battendo pesantemente la spalla destra. Yashuiro si alzò, lanciando bestemmie di ogni tipo contro la corda e il cielo per avergli fatto quello scherzo.
–"Meryl!" fece Thomas venendomi vicino.
–"Fatta male?"
–"Non troppo… credo!" gli risposi.
Mi alzai e poggiai una mano sulla spalla dolorante. Yashuiro si voltò verso di me.
–"Sei tu che mi hai bestemmiato! Mi hai lanciato la sfiga contro, eh? Ma ti faccio vedere io, brutta figlia di un cane!" sbraitò, facendo seguire alle parole i fatti.
Mi si avventò addosso scaraventandomi nuovamente a terra. Mi afferrò per il bavero e mi sganciò una sberla in pieno volto da restarci secchi. Emisi un gemito di dolore e cercai di scrollarmelo di dosso, ma era troppo grosso perché ci riuscissi da sola. E rapidamente mi assestò un altro destro. Poi mise mano alla fondina ed estrasse la pistola, puntandomela dritta sotto il mento. Deglutì: mi erano appena tornati in mente i consigli di Thomas riguardò la sua pericolosità.
–"Io ti ammazzo! Mi hai capito! Ti faccio saltare il cervello qua davanti a tutti!" sbraitò Yashuiro con gli occhi iniettati di sangue.
E solo in quel momento, finalmente, qualcuno si smosse. Thomas si portò dietro a Yashuiro e lo afferrò per la testa, tirandolo indietro e scaraventandolo a terra da un' altra parte.
–"Lasciala stare! Devi lasciarla in pace!" gridò Thomas fuori di sé.
Yashuiro si alzò rapidamente e si avventò contro Thomas, che schivò il colpo spostandosi di lato. Yashuiro finì di nuovo con il muso sulla neve. Si rialzò e Thomas gli appioppò un micidiale sinistro in pieno volto. Il naso di Yashuiro prese a sanguinare. Lanciò un grido di rabbia e mise mano alla pistola rivolgendola contro Thomas. Gli diede un calcio al volto. Thomas sgranò gli occhi, il naso prese a sanguinare anche a lui insieme a un taglio in fronte aperto dal micidiale colpo di kick boxing sferrato da Yashuiro; poi finì al tappeto privo di sensi e Yashuiro si apprestò a prendere la mira per finirlo. A quel punto trovai la forza di rialzarmi e mi avventai contro Yashuiro. Lui vedendomi, rivolse la pistola contro di me. Ma non mi fermai, continuai a corrergli contro. Premette il grilletto senza esitare e schivai il colpo solo lanciandomi rapidamente a terra con un capriola e, da terra, gli diedi un calcio alle gambe facendogli perdere l' equilibrio. Mi rialzai in contemporanea con Yashuiro, che stringeva ancora nella mano destra la sua fidata calibro 45. Mi appioppò un colpo al volto con il calcio della pistola mandandomi nuovamente al tappeto. Mi pose nuovamente la pistola sotto il mento e caricò il colpo in canna. Ora Thomas non poteva aiutarmi: era steso a terra con il viso insanguinato e privo di sensi. Non mi spiegai questo accanimento nei miei confronti, la cosa mi puzzava. Gli sferrai un destro allo stomaco, ma era come se picchiassi un pilastro di cemento armato. Per tutta risposta, infatti, Yashuiro mi rese la botta colpendo ancora una volta il viso. Ora il naso sanguinava anche a me. Finalmente, qualcun' altro intervenne a placare gli animi: due ragazzi, di cui uno con indosso la divisa ufficiale della Next Generation, si avventarono su Yashuiro scaraventandolo a terra e togliendogli la pistola di mano. In due riuscirono a mantenerlo. Quello con la divisa della Next Generation lo prese per il bavero.
–"Ma che diavolo stai facendo? Imbecille! Ti metti a picchiare una ragazza! Stupido! Se continui così il capo ti farà tornare a casa a calci nel culo!" sbraitò.
Yashuiro, a quelle parole, sembrò calmarsi. Si alzò in piedi e si mise a posto il colletto. Riprese la sua pistola e la mise in fondina. Thomas, finalmente, si svegliò. Un po' stralunato si alzò e vide che la situazione si era placata. Io ero ancora a terra, che mi toccavo il naso dolorante per l' ultimo formidabile colpo di Yashuiro. Il soldato che aveva calmato Yashuiro mi venne vicino e mi si inginocchiò di fianco.
–"Tutto a posto?" fece.
–"Credo di si…" sussurrai.
–"Io sono Johnny. Johnny Sasaki. Forza. Ce la fai ad alzarti?".
Annuì e mi alzai lentamente.
–"Ti ha fatto male?" continuò lui.
–"Bé… non mi ha fatto bene…" risposi poggiando la mano destra sul sangue che mi fuoriusciva dal naso.
-"Come ti chiami?" mi chiese.
-"Meryl Silverburgh."
-"Ah, sei tu Silverburgh, quindi?"
Lo guardai dall' alto in basso: perché teneva a questa precisazione? Ero già nota prima del mio arrivo?
-"Si, sono io, perché?"
-"No, così, ho sentito parlare di tuo zio."

Forse era per questo, perché aveva sentito parlare dello zio Roy.
In quel momento, arrivò Liquid, il nostro comandante. Indossava un pantalone marrone scuro e un giacco-ne. Era un uomo alto, massiccio, con i cappelli lunghi e incolti, di tonalità bionda. Aveva uno sguardo intri-gante, scontroso, e due bellissimi occhi verdi. Nel viso, pulito e dai lineamenti precisi, si leggeva la fiducia cieca in sé stesso e la sua determinazione. Vedendo me, Thomas e Yashuiro con il volto insanguinato, s' im-bestialì.
–"Ma che diavolo avete combinato?" sbraitò.
Johnny fece un passo avanti e scattò sull' attenti.
–"C'è stato un disguido tra il soldato Miyamoto e la recluta Silverburgh. La recluta Jameson è intervenuta per placare il soldato Miyamoto ma è finito anche lui per essere colpito. Allora siamo intervenuti io e la reclu-ta Hack che siamo riusciti a calmare il soldato Miyamoto. Ora è tutto sotto controllo." Disse Johnny tutto d' un fiato.
-"Silverburgh… Silverburgh…" borbottò, guardandomi.
Sapeva già che Silverburgh ero io. Come mai? Non mi risposi. Mi pareva tutto così strano: tutti quanti tene-vano al mio cognome.
-"Che mi combini, nipote di Campbell, eh?" mi fece, con un sorriso ironico.
-"Comunque, queste cose mi fanno incazzare. Non voglio casini nelle mie truppe, chiaro?" – sbottò - "E a-desso filate in infermeria, tutti e tre, imbecilli. Che non capiti più qualcosa del genere o vi ammazzo con le mie mani." Continuò Liquid.
–"Johnny, accompagnali in infermeria. Immediatamente." Aggiunse.

Johnny ci guidò all' interno della base, accompagnandoci all' infermeria.
–"Entrate." Mormorò. Eravamo io, Thomas e Yashuiro. Aprì la porta ed entrai, seguita dai due ragazzi. All' interno vi era un soldato in divisa Next Generation con una croce rossa nel braccio sinistro dell' uniforme. Era un ragazzo non troppo alto ma nemmeno troppo basso, molto massiccio, con i capelli corti e scuri, il pizzetto e gli occhi scuri. Insomma, un bel ragazzo. Non sembrava americano.
–"Bene bene…"- mormorò. –"Rissa, Yashuiro, eh?" continuò.
Aveva uno strano accento. Yashuiro si stese sul letto dell' infermeria per farsi medicare. Il soldato medico gli si accostò e gli controllò il naso.
–"Ah, non ti sei fatto nulla. Prendi il ghiaccio e poggialo dove ti fa male." Fece il medico.
Detto questo, Yashuiro si alzò, prese il ghiaccio e si avviò verso la porta. Io ero in piedi vicino alla porta. Pri-ma di uscire, mi fissò con sguardo truce e mi assestò l' ennesimo spintone. Poi uscì.
–"Ehi amico, vieni qua." Disse il medico a Thomas. Thomas si avvicinò e si stese sul lettino.
–"Hai preso un bel colpo. Ecco, ti ho asciugato il sangue. Ora ti cerco una benda.".
Il medico prese a frugare in alcuno cassetti e ne tirò fuori una benda e un rotolo di garza. Fasciò la fronte a Thomas, gli diede una pacca sulla spalla e gli disse:
-"Buona fortuna, amico!".
Poi lo invitò ad uscire. Thomas mi sorrise ed uscì.
–"Vieni, piccola." Mi disse il soldato medico.
Mi avvicinai titubante: e se fosse un tipo schizzato come Yashuiro? Non lo sembrava…
–"Tranquilla, non ti faccio male. Hai visto, loro non si sono nemmeno accorti che li ho toccati! Vieni."
Mi avvicinai ancora e, un po' titubante, mi stesi sul lettino.
–"Allora, vediamo un po'… uhm… no, non è niente! Ti asciugo il sangue e ti dico di far attenzione al tuo na-so!".
Così fece.
–"Come ti chiami?" mi chiese dopo.
–"Meryl. Meryl Silverburgh." Risposi.
–"Sei Statunitense?". Annuì.
–"Perché, tu no?" replicai.
M' incuriosiva sapere da dove proveniva quel ragazzo.
–"No, io sono Italiano. Provengo dalla Sardegna." Rispose.
Avevo visto delle foto di ragazzi italiani famosi ed erano molto carini.
-"Italiano?" gli chiesi stupita.
-"Sì, italiano al cento per cento! Sardo, per precisione" rispose.
Sorrisi ironica: a me l' italiano a scuola era sempre piaciuto come lingua straniera.
-"A me piaceva un sacco l' italiano a scuola. Le materie dove andavo meglio erano inglese ed italiano!" gli spiegai.
Lui sorrise.

-“Ne sono felice! Prova a dirmi qualcosa in italiano, qualcosa di semplice!” mi chiese.
Pensai un attimo, cercando di ricordarmi la pronuncia italiana, poi parlai.
-“Ciao... Matteo. Mi chiamo Meryl Silverburgh” feci, parlando in italiano.
Lui ridacchiò un po’.
-“La grammatica è giusta, la pronuncia mi fa un po’ ridere perché hai un accento americano assurdo!” mi spiegò.
Ridacchiai.
-“Dai, prova tu!” gli feci, tornando alla mia madrelingua.
-“Ciao Meryl, io sono italiano ed infatti come noterai non ho l’ accento americano!” disse lui, parlando un italiano perfetto, scorrevole.
-“Bravo!” gli dissi.
-“Grazie!”
Attimo di silenzio. Il tipo pareva essere simpatico. Poi, entrambi tornammo a parlare l’ inglese americano.
–“Negli Stati Uniti si dice che l’ Italia è il tempio del calcio. Sei un calciatore?” gli chiesi.
–“Si, da piccolo ho giocato nelle giovanili del mio paese.” - rispose lui sorridendo –“Te ne intendi di Italia, eh?” aggiunse.
Poi mi porse la mano destra.
–“Io sono Matteo. Matteo Cuccureddu. Piacere di conoscerti, Meryl!” gli strinsi la mano.
–“Quanti anni hai?” mi chiese.
–“Diciotto.”
–“Diciotto?”.
–“Si.”
–“Hai già intenzione di farti ammazzare a diciotto anni?” disse sorridendo.
–“Spiritoso!” mormorai.
–“Tu quanti ne hai?” gli chiesi.
–“Ventisei.”
–“Be’, tu mica sei vecchio!” - feci sorridendo. –“Come mai fai il medico proprio qui?” aggiunsi.
–“Sono laureato in medicina. Ma mi sento prima soldato, poi medico. Sono un soldato come tanti altri, anche se ogni tanto curo i miei colleghi che vengono feriti o si feriscono. Tutto qui. Stavo in Sardegna fino a due anni fa, poi sono venuto qua ed ora eccomi.”
–“Capisco.” Risposi.
Mi alzai e feci per uscire.
–“Grazie.” Gli dissi.
Matteo mi venne davanti con aria perplessa.
–“Meryl... hai tutta una vita davanti. Non buttare al vento la tua esistenza.”
Non riuscì a decifrare ciò che mi stava dicendo.
–“Che cosa vuoi dire?” gli risposi.
Matteo chinò lo sguardo. Mi poggiò una mano sulla spalla; presi a fissarlo.
–“Buona fortuna, Meryl. E’ tutto ciò che posso dirti.”
-“Buona fortuna?”
-“Sì.”
-“E perché?”
-“Perché vada tutto bene.”
Sorrisi.
-“Certo che andrà bene, chi vuoi che ci attacchi in Alaska?” feci, sicura di ciò che stavo dicendo.
Matteo sorrise, ma con un sorriso amaro, che spense questa mia convinzione. Titubante, rimasi a fissarlo.
-“Ci vediamo, Meryl.” mi fece.
Mi voltai ed uscì. Le parole di Matteo mi avevano lasciata piuttosto perplessa e mi riecheggiavano nella mente: “...hai tutta una vita davanti. Non buttare al vento la tua esistenza...” . Perché l’ aveva detto? Cosa intendeva farmi capire? Perché aveva fatto quella faccia? Non riuscivo a spiegamelo. Johnny mi aspettava fuori.
–“Forza, Meryl! Devo illustrarti la base.” Disse Johnny.
Lo seguì.

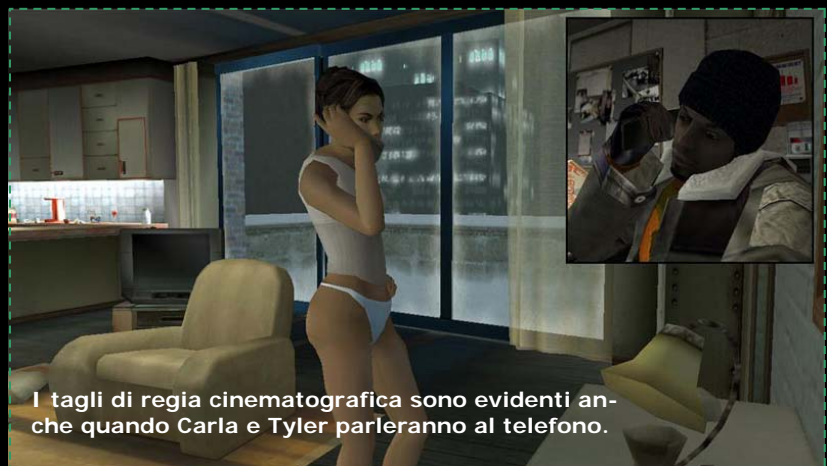
| **Console:** | **Sviluppatore:** Quantic Dream | **Distributore:** Atari | **Giocatori:** 1 | **Data d' uscita PAL:** Disponibile |

A CURA DI
Meryl

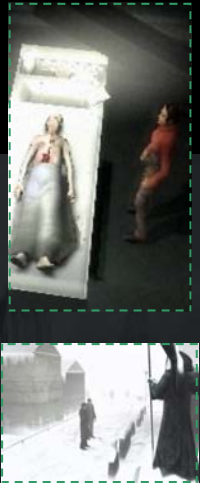
METAL GEAR SOLID VERSUS...

FAHRENHEIT

Vivere un film attraverso gli stick analogici

Sono anni che la concezione mondiale di "videogioco" ha preso la forma di film interattivo e non più di semplice intrattenimento arcade. *Fahrenheit* è senza dubbio un lavoro concepito esclusivamente secondo questa concezione. Ce ne siamo resi conto tutti, non è poi così difficile: i videogiochi non sono più quelli di un tempo. Sono cresciuti con noi e proprio come noi sono cambiati, passando dal fattore portante del semplice divertimento a quello del coinvolgimento. Non più un *Tetris*, non più un *Bubble Bobble*, ma dei *Metal Gear Solid*, dei *Final Fantasy* e, in questo caso, dei *Fahrenheit*. Il primo vero e proprio film interattivo su console. Tutto ha inizio quando Lucas Kane, un trentenne impiegato bancario, torna in sé all' interno di un bagno di un cafè notturno rendendosi conto che, posseduto da una forza superiore sconosciuta, ha appena ucciso un uomo con tre pugnalate. Il giocatore, in mezzo al terrore di Lucas, ne prenderà immediatamente il controllo, familiarizzando con il sistema di gioco: un poliziotto arriverà in bagno di lì a poco. Come fare? Scappare fuori? No, Lucas si è ferito alle braccia, molto meglio lavarsi i polsi, prima. Nascondere il cadavere? No, lo troveranno comunque. Così, presi dall' angoscia, ci gettiamo sul lavandino e ci laviamo le mani, scegliendo cosa vogliamo fare, tra le tante opzioni possibili innanzi ad ogni singolo oggetto interattivo, attraverso un sistema strutturato prettamente sull' utilizzo dello stick analogico destro. Spingendo lo stick verso su, ad esempio, ci laveremo le mani; tirandolo verso giù, invece, desisteremo allontanandoci dal lavello. Nascoste le sue ferite, Kane dovrà decidere cosa fare, secondo il nostro intuito, per evitare di venire scoperto. A sangue freddo, decidiamo di uscire lentamente dal bagno, come se nulla fosse accaduto, e dirigerci verso l' uscita. Avanziamo gelidamente accanto ad un poliziotto seduto al bancone e, arrivati innanzi all' uscita, ci sentiamo chiamare: "Signore!". I pensieri di Lucas si fanno subito angoscianti, e sta a noi decidere come agire, valutando se sia possibile che la barista che ci ha appena chiamati ci abbia già scoperto oppure no. Presi dall' angoscia, spingiamo la porta con lo stick destro e ci dileguiamo, mentre la barista, esterrefatta, dirà al poliziotto di volere semplicemente ricordarci di pagare il conto. Questa è solo una delle tante scene sensazionali di *Fahrenheit*, capace di adattare i risvolti della trama ad ogni singola scelta del videogiocatore. Ora, infatti, essendo fuggiti, abbiamo destato non pochi sospetti ed il poliziotto, andando in bagno, trova il cadavere dell' uomo che Kane ha involontariamente ucciso. I sospetti ricadono immediatamente su di noi, ed i rinforzi della squadra investigativa non tardano ad arrivare: eccoci innanzi agli altri due protagonisti del nostro bel film, l'ispettrice nettamente italo-americana Carla Valenti ed il giovane sergente, suo partner di lavoro, Tyler Miles. Così, mentre pochi secondi prima abbiamo strizzato il cervello per cercare di lasciare meno indizi possibili agli investigatori quando avrebbero ritrovato il cadavere, ora ci ritroviamo a controllare proprio questi ultimi, che altro non vogliono se non incastrare il povero Lucas. Con il tasto triangolo scegliamo se controllare la bella Carla o il simpatico Tyler, andando alla disperata ricerca di indizi nel bagno e interrogando la barista riguardo un misterioso uomo che, appena chiamato, è fuggito fuori senza pagare

I tagli di regia cinematografica sono evidenti anche quando Carla e Tyler parleranno al telefono.

il conto, destando non pochi sospetti. Seguendo discorsi scelti dal nostro fidato stick analogico, la donna racconterà quanto ricorda promettendo di venire entro breve a fare un identikit nella centrale di polizia. Ogni parola pronunciata da Carla o Tyler durante l' interrogatorio viene scelta rigorosamente dal videogiocatore che, richiamando ora il suo nascosto fiuto da poliziotto, cercherà di portare il discorso sugli indizi che sembrano più interessanti. *Fahrenheit* è fatto così, ora controlli Lucas, scappi, eviti la polizia, ed ora controlli Carla e Tyler, che campano rigorosamente di ogni singolo errore commesso mentre giocavamo con Lucas. Nel caso quest'ultimo venga arrestato, vedremo un' impietosa schermata di Game Over che ci permetterà di riprendere il gioco, pardon, riavvolgere il nastro del film, come suggeriscono le icone, fino all' ultimo salvataggio automatico, pardon, fino all' ultima volta nella quale sullo schermo è apparsa l' icona rossa di registrazione in corso tipica dei videoregistratori. Il sistema di gioco si basa sulla condizione psicologica del personaggio controllato: sullo schermo di tanto in tanto viene visualizzata, in basso a destra, l' icona di un uomo, che indica l' umore del nostro protagonista. Più accadranno cose spiacevoli, più questo cadrà in basso, arrivando perfino alla pure depressione che, nel caso della perspicace Carla, ad esempio, porterà alle dimissioni dalla Polizia e, di conseguenza, allo stop del gioco. Per tenere alto l' umore dovremo fare azioni che vanno dalle più comuni alle più disparate: oltre che nascondere gli indizi con Lucas e trovarli poi con Carla e Tyler, dovremo suonare la chitarra, mangiare, bere un bicchier d' acqua o addirittura un caffé, a seconda delle possibilità dettate da quanto abbiamo attorno. Il gioco non manca poi di scene d' azione, nelle quali controlleremo i personaggi seguendo i comandi mostrati da due cerchi, rappresentanti i due stick analogici, che compariranno al centro dello schermo. Gli spostamenti degli stick, se effettuati nei momenti giusti, permetteranno di avere la meglio nelle scene filmate mentre, se commetteremo molto spesso degli errori durante una sequenza, perderemo delle vite, indicate da dei piccoli puntini luminosi mostrati in alto a sinistra. Tra le altre scene che prevedono l' utilizzo di un sistema di controllo particolare, vi sono quelle che richiedono lo sforzo del personaggio, come trascinare un corpo o stare appesi ad una sporgenza. Per effettuare lo sforzo è necessario premere ripetutamente ed alternativamente i tasti L1 ed R1. In altri casi, questo sistema sarà utilizzato per scene estreme, come il controllo del respiro di Carla in zone di netta claustrofobia, dove l' indicatore del livello di pressione dovrà essere equilibrato tra la pressione L, sinistra, e quella R, cioè destra. Come è facilmente comprensibile, essendo strutturato come un film, *Fahrenheit* vanta una trama coinvolgente, soprattutto nelle fasi iniziali, ma che perde un po' di mordente in quelle finali, dove le scene di svolta accadono a momenti confusamente e troppo consecutivamente. Il paragone con *MGS* di un titolo apparentemente così diverso è però dettato, oltre che dalla definizione di vero e proprio "film", dalle scene stealth incluse nel gioco, costituite dai flashback che ci portano a controllare Lucas e suo fratello Markus, ora sacerdote e confidente, quando erano ancora bambini. Questi ultimi abitavano, con i loro genitori, all' interno di una base militare dedita alla ricerca tecnologia e scientifica, e le loro azioni stealth sono dovute alle così dette "bravate": Lucas e Markus, con qualche loro coetaneo, hanno intenzione di vagabondare per la base eludendo la sorveglianza dei militari. Per farlo, il giocatore può servirsi di un radar strutturato molto similmente a quello del caro *Metal Gear*, con i nemici indicati da puntini dotati di coni visivi. Una volta che Lucas o Markus verranno individuati, però, al contrario che in qualsiasi episodio Metal Geariano, non scatterà alcun allerta ed il giocatore sarà costretto a riprendere dall' ultima registrazione in memoria. Le scene stealth sono costruite con intelligenza,

^ Gli scontri contro gli avversari saranno gestiti dai comandi indicati attraverso gli stick analogici: il cerchio destro e quello sinistro indicano i rispettivi stick e la luce ne indica la direzione.

Le scene spettacolari d' azione come questa sono un vero e proprio piacere per la vista.

a volte addirittura troppa, tanto da richiedere un' elaborazione razionale avanzata per poter eludere le sentinelle e raggiungere i punti richiesti. In alcune aree dovrete collaborare con Markus e far avanzare prima una fratello e poi l' altro in modo tale da infiltrarvi con successo, anche se va annotato il ben poco divertente particolare che nel suddetto "livello" (la definizione è impropria perché il titolo non si divide in veri e propri livelli ma in ambientazioni), nel caso sbagliate direzione, i programmatori hanno avuto la "brillante" idea di farvi beccare da una sentinella inesistente affinché torniate sui vostri passi. Tornando alle scene di gioco sulla linea cinematografica, va annotato che, nonostante le scene d' azione spettacolare ed abbondante, né Kane, né Carla, né Tyler porteranno mai in mano un' arma: esse sono infatti sequenze di combattimenti in pieno stile *Matrix* o, se vogliamo, in pieno stile *Twin Snakes*. Il titolo Atari parte in quinta marcia, con tanto di titoli di testa alla *Metal Gear* in pieno riferimento hollywoodiano, trascina il giocatore all' interno di un curioso sistema di gioco, qualcosa di mai visto prima, un vero e proprio film con il quale è necessario interagire per influenzare la storia. Si avanza sul filo della tensione quando ci si sente oramai braccati dalle autorità dell' ordine, con l' incertezza se, quando si è nei panni degli agenti, sia meglio seguire efficacemente gli indizi per incastrare Lucas o lasciar perdere. I momenti di tensione lavorativa o di pura latitanza sono alternati alle vicende personali dei protagonisti, dove scopriamo una Carla, single per scelta in una New York gelida e buia, vivere tranquillamente nel suo appartamento e colloquiare amichevolmente con il suo vicino di casa omosessuale, un personaggio secondario che ancor meglio rappresenta una New York caotica e variegata anche nelle nature personali. Scopriamo poi Tyler, giovane e felicemente fidanzato con una ragazza che vorrebbe vederlo lontano da un lavoro tanto rischioso e stressante. E poi abbiamo il nostro Lucas, che si confida con il fratello Markus, che cerca di nascondere quanto ha fatto anche al lavoro, che vuole solo ed esclusivamente la verità, perché è convinto che durante il delitto fosse controllato da un' entità sconosciuta, mentre si accorge che la sua vita pian pianino sta crollando su sé stessa dopo quel dannato delitto. *Fahrenheit* è innegabilmente uno dei titoli più azzeccati dell' anno, un capolavoro che, al contrario di tanti altri, non ha smentito le aspettative e le promesse fatte nei periodi d' anteprima ma, anzi, si è dimostrato all' altezza del suo annuncio: "Un film interattivo sulla vostra PlayStation 2". A tutto questo, una giocabilità azzeccata, così come i personaggi, che si muovono realisticamente in una New York sempre più fredda, si sommano anche un doppiaggio in italiano superbo ed impeccabile, di taglio magistralmente cinematografico, ed una colonna sonora non certo indifferente ma, anzi, sempre e comunque adatta alle situazioni proposte dalla "pellicola" che avanza. Senza dimenticare i bonus sbloccabili al termine del gioco e la possibilità di giocare nuovamente le sequenze preferite scegliendole da un menù, più altre nascoste. Per una volta, la pubblicità fatta a questo titolo non è stata menzognera. Produttori, prendetelo d'esempio. Così si conquista il pubblico.

LA PAGELLA DI MERYL

- + Libertà, libertà e libertà
- + Doppiato interamente in italiano
- + Ottimo sistema di gioco
- + Avvincente da giocare e vedersi

- - Qualche errore di grafica
- - Perde un po' sulle scene finali
- - Scene furtive non sempre piacevoli

8.5

GRAFICA	7.5
LONGEVITA'	8
GIOCABILITA'	9.5
SONORO	9
STORIA	8

Un titolo eccezionale che inventa veramente un genere videoludico. Da provare ed apprezzare perché i suoi pregi superano di gran lunga i suoi difetti.

VS

METAL GEAR SOLID	FAHRENHEIT
» Un protagonista	» Tre personaggi utilizzabili
» Azione giocabile	» Azione da vedere
» Buon doppiaggio in italiano	» Superbo doppiaggio in italiano
» Allerta durante le infiltrazioni	» Game Over se scoperti in stealth
» Armi da combattimento	» Nessuna arma utilizzabile
» Sottotitoli attivi	» Sottotitoli attivabili se desiderato
» Due finali alternativi	» Tre finali alternativi

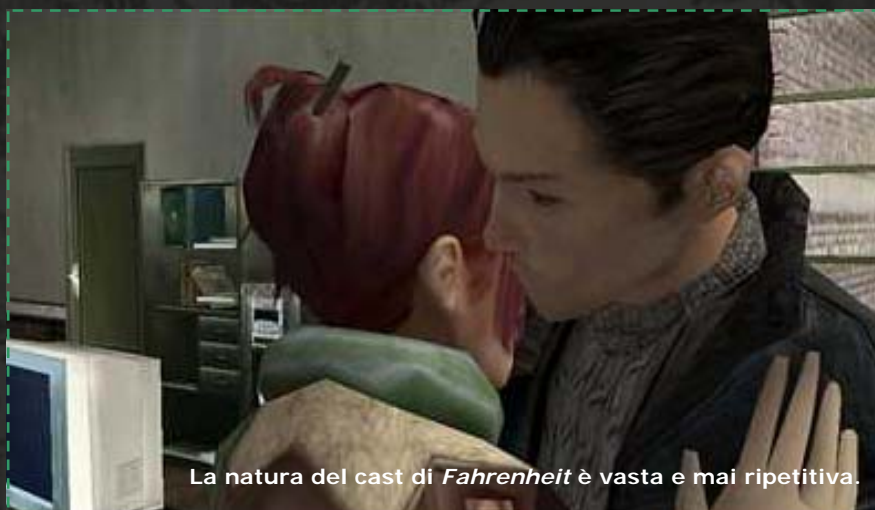
PASSAPAROLA A...

SNAKE22

Il commento del serpente

Se ogni gioco d'azione che si rispetti ci portava in alcune occasioni a sentirci più registi che videogiocatori, con *Fahrenheit* è stata raggiunta la realizzazione della definitiva fusione tra il mondo del cinema e quello videoludico. Raramente ci siamo trovati di fronte ad un titolo che rappresenta in modo così realistico la metafora della vita. Infatti in Fahrenheit non esistono i Game Over, ogni azione ha una determinata conseguenza nelle vicende dei nostri eroi, ci troviamo dunque ad essere i registi della vita di Lucas Kane, Carla Valenti e Tyler Miles. Tutto ciò è evidenziato da piccoli particolari come il puntino rosso di registrazione che appare all'inizio di ogni capitolo, oppure dalla possibilità di riavvolgere il nastro e riprendere dall'ultima registrazione ad ogni game over, pardon, ad ogni finale alternativo. Ma la forza di *Fahrenheit* sta nella quasi completa libertà d'azione, visto che per ogni scena è possibile intraprendere diverse strade che ci permettono di "girare il film" come meglio ci aggrada anche se poi verremo trasportati allo stesso "ciak" della storia. Un altro dei punti di forza di questo titolo è l'ottima caratterizzazione dei personaggi, che non risultano mai anonimi o simili fra loro ma tutti con dei sentimenti e comportamenti propri, come il maestro Kojima tramanda da anni nella serie *MGS*. E da *Metal Gear* *Fahrenheit* riprende anche l'ottimo sviluppo delle storie degli "attori" principali, in particolar modo quella di Lucas e di suo fratello Marcus ci vengono svelate fin dalla loro infanzia, con parti stealth che hanno come protagonisti appunto Lucas e Marcus da bambini. In definitiva Fahrenheit è uno di quei titoli che riesce a coinvolgere allo stesso modo sia chi ha un joypad in mano sia chi fa da semplice spettatore ad una trama coinvolgente fino all'ultima scena e che vale la pena godere più volte per poterlo completare in tutte le sue scene.

Snake22

Cosa sarebbe accaduto pagando il biglietto? Bisognerà rigiocarlo per scoprirlo!

La natura del cast di *Fahrenheit* è vasta e mai ripetitiva.

LA PAGELLA DI SNAKE22

+ Un film interattivo
+ Caratterizzazione dei personaggi ottima
+ Giocabilità innovativa
+ Colpi di scena frequenti

- A tratti poco intuitivo
- Scene stealth spesso frustranti
- Non tutti avranno il tempo di finirlo al 100%

8.5

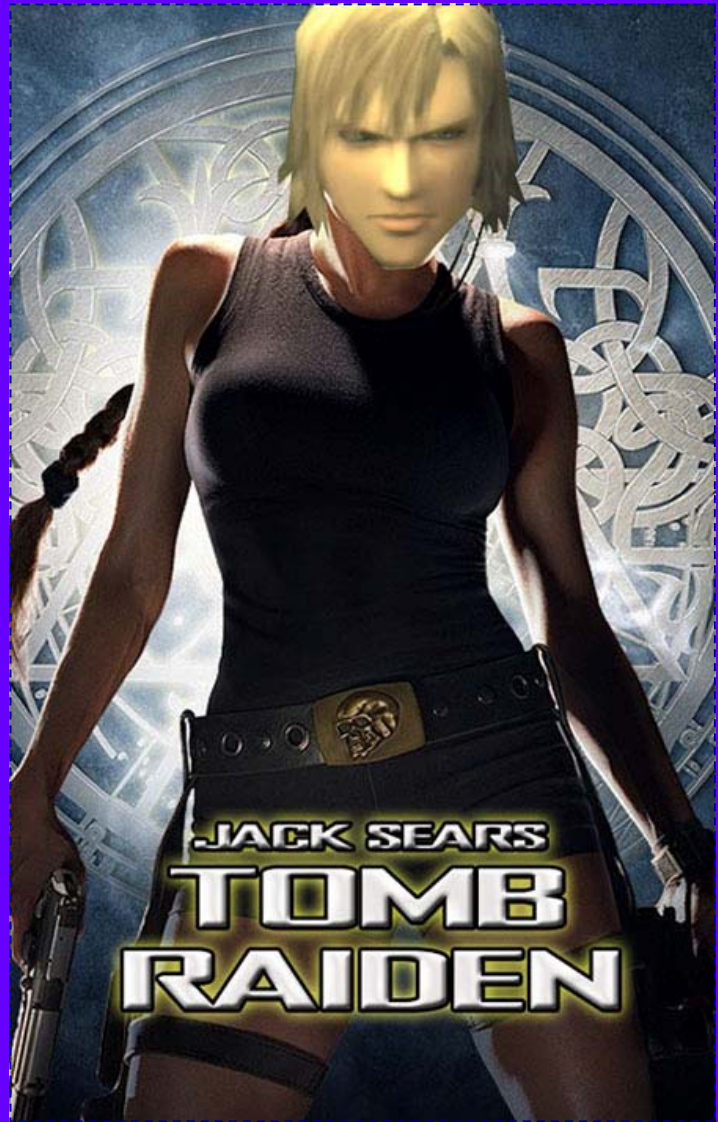
GRAFICA	7.5
LONGEVITA'	9.5
GIOCABILITA'	9
SONORO	8
STORIA	8

Un titolo innovativo che vi terrà attaccati allo schermo per parecchio, grazie ad un' elevata giocabilità. Vi troverete dinanzi a diverse scene d'azione e colpi di scena degni di un film, a tratti rovinati da alcune scene stealth un po' ripetitive. Sicuramente un'esperienza da provare.

MGM FAN AREA

Inviate le vostre opere a: **magazine@metalgearweb.net**

I fans di Metal Gear Solid sono oramai noti in tutto il mondo videoludico per la loro capacità di coinvolgere i protagonisti del loro videogame preferito anche nelle opere d' arte personali. Così, ci troviamo innanzi a chi ha la grandissima capacità della mano d' oro...

REDA ART

Quando Meryl sta fuori di testa, cioè sempre, anche se non sembra, tira fuori cose simili. Non perdetevi il nuovo film hollywodiano Jack Sears Tomb Raiden, senza dubbio diretto erede di Lara Croft Tomb Raider. Siamo certi che Raiden sia una vera delizia per i vostri occhi, altro che Lara Croft!

Esiste qualcuno più *cool* del Cyborg Ninja di *Metal Gear Solid*? Probabilmente no.

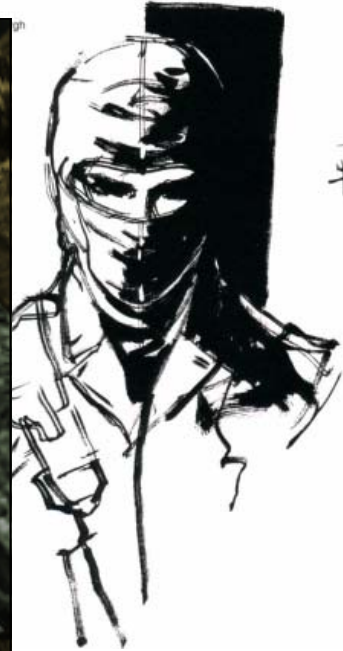
Snake, Meryl e... una scatola di cartone!

Inviate le vostre opere a: **magazine@metalgearweb.net**

I fans di Metal Gear Solid sono oramai noti in tutto il mondo videoludico per la loro capacità di coinvolgere i protagonisti del loro videogame preferito anche nelle opere d' arte personali. Così, ci troviamo innanzi a chi ha la grandissima capacità della mano d' oro...

Character (c) by Konami - Picture by A.R.Rödig

METAL GEAR SOLID 3

SNAKE EATER

^ La questione è assolutamente insindacabile: un artwork così meritava un'intera pagina!

METAL GEAR SOLID
SOLID SNAKE

METAL GEAR

Non tutti i fan del capolavoro di Kojima, però, sono capaci di realizzare delle vere e proprie opere d' arte con in mano una matita. Altri, ad esempio, danno risultati se stringono tra le mani una penna e fanno volare la fantasia, inventando storie, paradossali o serie, che hanno per protagonisti gli eroi della serie Kojimana per eccellenza. Ammesso un linguaggio non proprio formale. Siete pronti a sfornare le vostre Fan Fictions?

| **Autore:** Meryl |

Big Christmas Boss

| **Anno:** 2005 |

Ma guardate che non c'è verso. Quando il verso c'è lo si trova, ma quando non c'è non lo si trova punto e basta. Un po' come i tentativi di Eva di far diventare etero quel biondino, quello coi capelli lunghi e gli occhi celesti... come si chiamava... uhm... mi pare che iniziasse per R... ah, sì! Ricchione! Ecco, anche nel suo caso non c'è proprio verso, manco Eva ci riesce con quello. Ma probabilmente non ci riesce manco il crick. Comunque non è di questo che volevo parlare. Dicevo che non c'è proprio verso. In casa mia ci sta 'na ragazzina, 'na tipa con gli occhiali, la chiamano I.I. che me pare 'na risata da stitico. Ma dai, Ii che cazz' di nome è? Comunque non è di questo che volevo parlare. Ma di che cazz' vi volevo parlare allora? Ah, sì. Bene, il fratello de sta ragazzina, che ancora non ho capito se si chiama Hal come quelle dell' albergo o Otacon come quelle dell'albergo, che non c'entra 'n cazzo ma non sapevo a cosa paragonarlo, le ha messo in testa che Babbo Natale esiste. E 'sta rincoglionita c'ha pure creduto! E chi è che ovviamente si deve travestì da Babbo Natale per far la sorpresa? Io. Me stanno a pigliare per rincoglionito. Non si ricordano che io sono l'eroe di Tselinoyarsk. Il più grande soldato di tutti i tempi, passato remoto, congiuntivo presente e futuro prossimo inclusi. Illegittimo Liquid mi dice anche che sono l'eroe di sto cazzo, ma io non mi ricordo di averci combattuto, probabilmente lu guaglione se sta pure a rincoglionì. Come se non bastasse il fatto che è biondo. Che razz di figlio m'hanno clonato, pare che me l'hann clonato dall'intestino perché è venuto 'na merda. Fatto sta che comunque m'hann vestito da Babbo Natale e poi m'hann rotto i coglioni perché c'ho l'occhio bendato. Io gli ho detto di prendersela con quel deficiente di Ocelot ma m'hann risposto che cerco sempre scuse. Non è giusto, io dicevo solo la verità ma loro mi hanno detto di non fare spoiler che tra poco esce Subsistence. Non ho capito bene cosa significasse ma sembrava qualcosa d'importante. Fatto sta che Natale è tornato. Ed io mi devo vestire come un pirla. Spero solo che vada tutto bene, se poi Ii s'accorge che non sono Babbo Natale di sicuro Ingresso, cioè, Hal, mi spaccherà le palle per due giorni. Ho detto che dovrò tingermi la barba di bianco per somigliare al Babbo. Ocelot mi ha risposto di aprire gli occhi che i baffi bianchi non son venuti su solo a lui. Si sta confondendo, quel rachitico coi baffi bianchi è David in Guns of the Patriots, mica io! Ma dopotutto cosa pretendo? Ocelot è vecchio come il mondo. Comunque come si fa a fare una cazzata come vestirsi da Babbo Natale? Cioè, non se possono fa ste cose, son per bambini, è roba per idioti! E poi se lo viene a sapere il vero Babbo Natale come minimo ci fa il culo a tutti quanti. Mica se po' scherzà su certe cose, e scusatemi. Ormai siamo alla Vigilia, devo sgomberare il camino sennò non po' entrà. Ho chiesto a Dave se mi aiutava a spostare la roba che ci hanno messo dentro e a pulire la canna dalla fuliggine e lui mi ha risposto che le cose messe dentro poi si tengono, mica se po' trattà così un uomo. Non ho ancora capito, ma comunque non mi ha aiutato. Eva quando l'ha detto ha riso e allora ho chiesto a lei cosa significasse. Mi ha sorriso e mi ha portato nella sua camera. Mi ha tolto la maglietta e mi ha steso sul letto. Poi si è spogliata e mi ha detto che di lì in poi avremmo giocato. Io le ho chiesto se giocavamo a nascondino e lei mi ha detto di sì, che io mi sarei nascosto per benino dove mi diceva lei. Io le ho detto che comunque era scorret-

to perché così mi trovava subito e allora che gusto c'era? Lei si è alzata, si è rivestita ed è uscita sbattendo la porta. Non ho capito perché si incazza, come facevo a giocare a nascondino se sapeva dov'ero? Così perdo sempre, scusate, da bambino mi fregavano ogni volta! Ed ora che sono grosso e vaccinato, sono abbastanza furbo da capire quando uno vuole fregarmi, ed Eva voleva fregarmi! Che dire? Forse dovrei pensare di meno, a momenti mi rendo conto di essere troppo intelligente per vivere con gente del calibro di quella Romanenko e di quella signorina Hunter. Tipo, voglio dire, nella vita ci vuole una vera cultura, mica qualcosa di attestato e basta. E poi serve arguzia. Ad esempio, l' altro giorno per mettermi alla prova mi hanno chiesto la datazione della Rivoluzione francese, ossia il 1998, perché la Francia ha vinto i mondiali di calcio e non succederà mai più, quella sì che era un cazzo di dannata rivoluzione! Poi si sono messi a parlare di una cosa tipo la conquista di Granada, ho capito chi ha messo in testa a questi folli di internet che qualcuno mi ha fatto saltar le palle con una granata... E poi c'hann pure il naso chiuso, e che non sanno dire granata con la t? E pretendono pure d'insegnarmi l'intelligenza. E dite voi se uno perspicace come me si deve vestire da Babbo Natale. Non lo so, eh, ditemi. Toh, me stanno a chiamà. S'è fatta mezzanotte, cazzarola, è Natale! Devo andarmi a travestire! Poi salgo sul tetto, mi calo dal camino e distribuisco regali. Come un vero Babbo Natale. Ma che vergogna, come si fa a credere a ste cose? Ma io non lo so. Devo proprio andare. Tzé. Roba da pazzi. Speriamo che vada tutto bene. E, soprattutto, speriamo che il camino sia libero, in due non ci si passa. Auguri a tutti quanti.

Ed ecco una simpaticissima Fan Fiction inviataci da un nostro lettore, Asriel che, fingendosi psichiatra, colloquia con il malato di turno, Decoy Octopus.

| **Autore:** Asriel |

Il dottor Asriel e Octopus

| **Anno:** 2005 |

Dr. Asriel: Buongiorno, si accomodi, lei è il signor...?
Decoy: Uuh... ha un paio d'ore di tempo?
Dr. Asriel: Come scusi?
Decoy: No, dicevo, se le devo dire tutte le persone che sono... ci vorrà un poco...
Dr. Asriel: Guardi, mi basta sapere chi è lei ora.
Decoy: Beh, adesso sono Decoy Octopus!
Dr. Asriel: Bene signor Octopus, mi dica, qual'è il suo problem... anzi no, mi faccia indovinare, sdoppiamento della personalità?
Decoy: Esatto! A volte quando mi travesto... beh, mi immedesimo così tanto nella parte che finisco per non sapere più chi sono io...
Dr. Asriel: Mmm... e ha spesso queste pulsioni a travestirsi?
Decoy: Guardi, lo faccio per lavoro.
Dr. Asriel: Ah! Ma allora siamo in uno stato avanzato! Dica, ha mai pensato ad un' operazione?
Decoy: Come scusi?
Dr. Asriel: Un' operazione, un taglietto e via! Certo, dovrà fare qualche cura ormonale nel frattempo.
Decoy: Dottore, mi sa che non ha capito. Io non batto i viali, mi travesto per spiare gli altri, sono una spia!
Dr. Asriel: Ma davvero! E mi dica, è bravo nel suo mestiere?
Decoy: Oh certo! Quando mi travesto penso a tutto! Mi vesto come lui, parlo come lui... addirittura mi cambio il sangue!
Dr. Asriel: E se le capita di dover far sesso?
Decoy: Beh... in quel caso non mi cambio solo il sangue... guardi, se vuole le faccio vedere...
Dr. Asriel: NO! Grazie... ci credo... ma mi dica, come è nata questa sua passione per i travestimenti?
Decoy: Risale a quando ero bambino... i miei erano poveri, così a carnevale mi vestivano sempre allo stesso modo... indossavo il costume da Wonderwoman di mia sorella.
Dr. Asriel: Ah, ma allora prima i suoi genitori avevano dei soldi!
Decoy: No, il costume glielo aveva passato mia cugina Cinzia, che all'epoca chiamavamo affettuosamente Giuseppe... non ho mai capito perché... sarà stato per la barba...
Dr. Asriel: Questo è un tipico trauma infantile! Così lei per accettare la sua condizione si traveste per non mostrare il suo vero volto... scommetto che ha deciso di travestirsi per mestiere quando dei ragazzi l'hanno picchiata...
Decoy: Eh, magari solo picchiato...
Dr. Asriel: Capisco... guardi l'unica cura per lei è l'autostima. Smetta di travestirsi e si procuri un hobby! Le gioverà molto.
Decoy: Lo farò... Ah, dottore, mi spiega una cosa?
Dr. Asriel: Sì, mi dica?
Decoy: Secondo lei, perché adesso mia sorella si chiama Pietro?
Dr. Asriel: Deve aver trovato un costume da Spider-man.

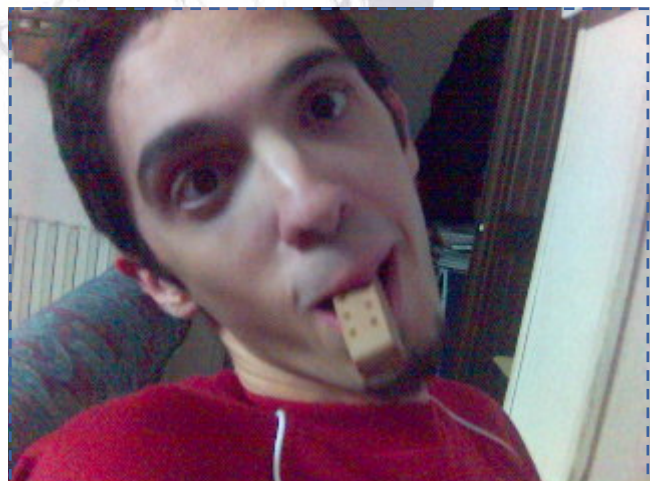
MISSIONE MGM

Ebbene sì, ci siamo presi un incarico! In comune accordo con Fox-Hounder, Snake22 e Meryl hanno deciso di giocarsi il tutto e per tutto per questa pericolosa missione: mettere mano su un apparentemente allettante Calorie Mate e mangiarlo! Dunque, i Calorie Mate riportati in Snake Eater sono davvero prelibati come Kojima pubblicizza? O forse Naked Snake gli preferiva di gran lunga di topi trovati nel tunnel di Krasnogorje? Non si poteva che agire: dovevamo portarvi ad una indispensabile verità, senza la quale il mondo avrebbe dovuto fermarsi innanzi al già proposto quesito. Ecco il reportage della nostra missione, che dei tre soggetti analizzerà Snake22.

« Pimpante, il povero Snake22 è fiero dei suoi Calorie Mate e li mostra orgogliosamente in camera a Meryl, che rimane sconvolta dall' espressione entusiasta o forse semplicemente fumata del fratello...

Snake22 è consapevole di non potere più tornare indietro: come diceva Cesare, che al liceo ha fatto due palle così pure al soggetto in questione, "il dado è tratto". L' impavido Snake22 apre la scatola dei Calorie Mate e, con fare circospetto che tradisce tuttavia un' entusiasmo senza eguali, apre lentamente uno dei due incarti all' interno della scatola... »

« In un vero e proprio istante di dilaniante coraggio, l' impavido agente Snake22 decide di mordere una barretta Calorie Mate...

L' effetto dilaniante delle barrette energetiche giapponesi è istantaneo: l' agente Snake22 mostra immediatamente profondi segni di squilibrio mentale, addirittura superiori a quelli rientranti nella sua norma, e si lascia fotografare in questo stato di puro sballo post Calorie Mate. Oramai è accertato: i Calorie Mate hanno effetti oltremodo allucinogeni. »

L' agente Meryl ha rifiutato di farsi immortalare negli istanti successivi al compimento della missione, ma va annotato che il suo stato non fosse certo migliore di quello di Snake22...

Operazione Calorie Mate

SEZIONE CURATA DA
Snake22

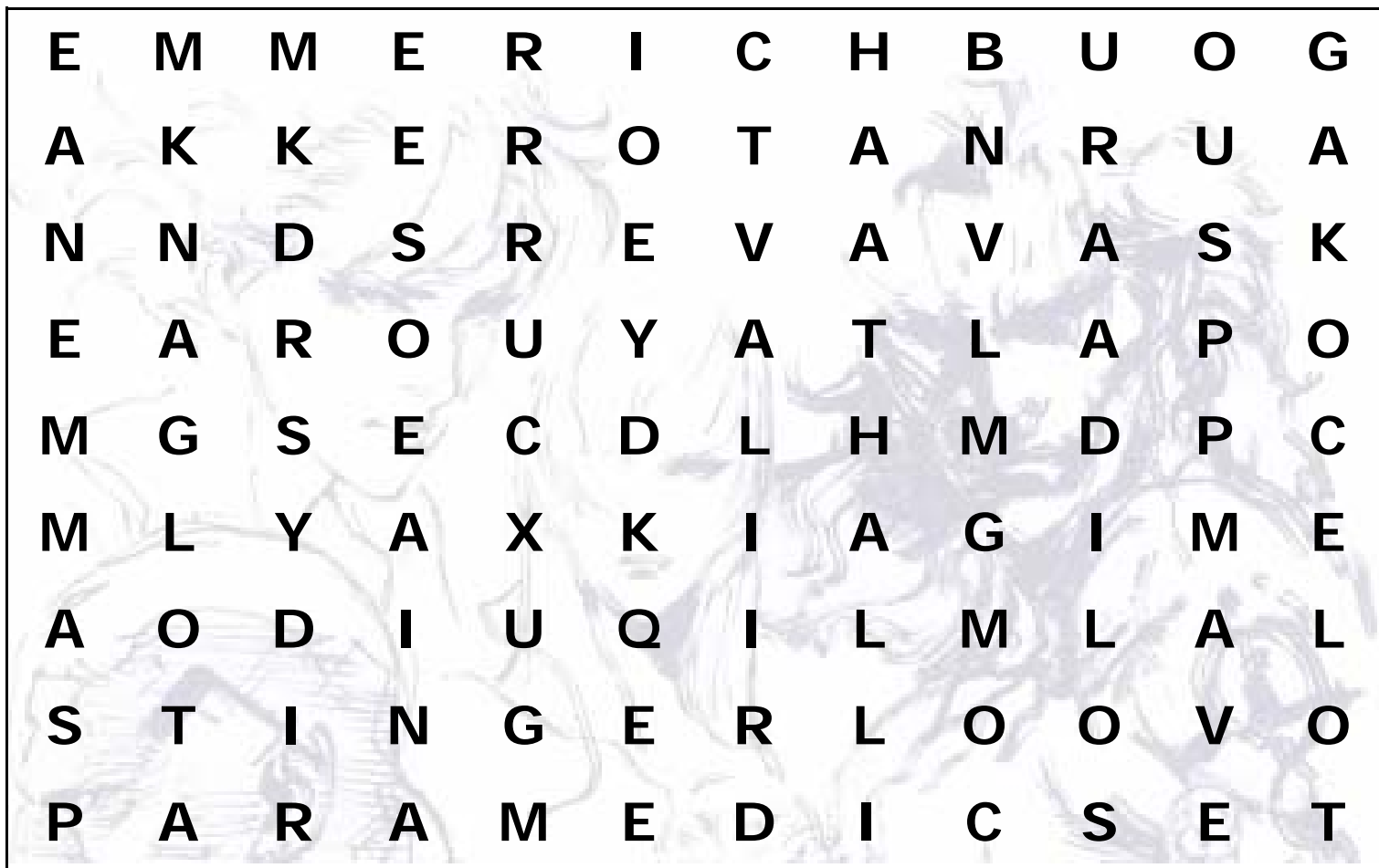
» CRUCIVERBA ORIZZONTALE

Completa la tabella sottostante secondo le definizioni riportate più in basso. Al termine, nella colonna evidenziata comparirà il nome di un celebre membro della Kojima Productions.

1. Il cognome del segretario alla difesa ai tempi di Shadow Moses.
2. Il soprannome con il quale Ocelot è conosciuto in Russia.
3. L' analista militare durante l' Operazione Snake Eater.
4. Soprannome del fratello dell' hacker Emma Emmerich.
5. Il cognome del direttore del progetto Metal Gear.
6. Nome della "sorella" di Frank Jeagar.
7. Il cecchino della Fox-Hound ai tempi di Shadow Moses.
8. L' agente operativo sull' impianto Big Shell.

» IL CERCA PAROLE

Individuare nella seguente tabella le parole riportate in basso. Le lettere rimanenti riporteranno un messaggio da parte della redazione di MGM.

E	M	M	E	R	I	C	H	B	U	O	G
A	K	K	E	R	O	T	A	N	R	U	A
N	N	D	S	R	E	V	A	V	A	S	K
E	A	R	O	U	Y	A	T	L	A	P	O
M	G	S	E	C	D	L	H	M	D	P	C
M	L	Y	A	X	K	I	A	G	I	M	E
A	O	D	I	U	Q	I	L	M	L	A	L
S	T	I	N	G	E	R	L	O	O	V	O
P	A	R	A	M	E	D	I	C	S	E	T

EMMERICH
MERYL
KEROTAN
GAKO
NAP
PAL
AK
OCELOT

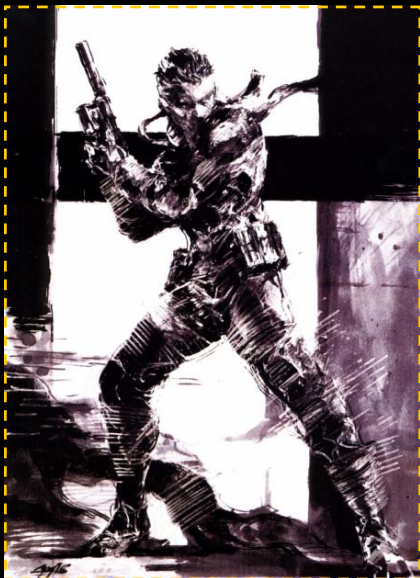
PARAMEDIC
SOLID
SOLIDUS
LIQUID
VAMP
MGM
USP
VR

EVA
STINGER
HAL
DOCK
REX
RAY
EMMA
OLGA

NEXT NUMBER

Dunque è tempo di mettere un punto di fine anche a questo numero natalizio, costato enorme lavoro e sacrificio da parte della vostra redazione preferita. Intanto, vi aspettiamo come sempre su **www.metalgearweb.net** e attendiamo con impazienza di poter scambiare con voi i nostri auguri sulla Community: **www.metalgearweb.net/forum** . Sarete i benvenuti, in filo diretto continuo con la redazione di MGM! A presto!

IN QUESTI DUE MESI ABBIAMO OLTREPASSATO LE 30.000 VISITE. COSA POSSIAMO FARE SE NON RINGRAZIARE DI TUTTO CUORE I NOSTRI VISITATORI? IL SITO NON VIVE SOLO CON IL LAVORO DEI WEBMASTERS. VIVE ANCHE E SOPRATTUTTO GRAZIE ALLA PARTECIPAZIONE E ALL' ENTUSIASMO DI VOI UTENTI. GRAZIE DI CUORE!

NEL PROSSIMO NUMERO...

METAL GEAR WEB STORY

Un esclusivo articolo che va narrando la **storia completa del nostro portale**, dagli inizi al successo che ha portato la nostra home page ad essere, nelle classifiche mondiali che abbiamo da poco visualizzato, superiore addirittura al sito ufficiale! Grazie a tutti i nostri lettori!

Finalmente è in arrivo l' articolo curato da **Fox-Hounder**, grande esponente della conoscenza metalgeariana e nostro fidato collaboratore!

E MOLTO ALTRO ANCORA!

WWW.METALGEARWEB.NET
manufacture
marks detected
UNKNOWN _
Metal Gear Web.net, il portale italiano definitivo dedicato a Metal Gear Solid. News sempre aggiornate, curiosità, strategie, biografie e notizie inedite sempre a vostra disposizione. E in più, una community di appassionati come voi con i quali scambiare pareri ed opinioni sulla nostra saga videoludica preferita. Metal Gear Web.net - In the Darkness of Shadow Moses - Il portale non ufficiale italiano di MGS. Il mondo del Serpente a portata di click.
METAL GEAR
WEB